

**PENGARUH STRATEGI *GUIDED NOTE TAKING* (GNT) BERBANTUAN  
MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPA KELAS VII  
SMP NEGERI 1 TANJUNGSARI LAMPUNG SELATAN  
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Biologi

Oleh

**DESSY AYU WANDIYA**

**NMP : 1011060122**

**Jurusan : Pendidikan Biologi**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
RADEN INTAN LAMPUNG  
2018 M/1439 H**

**PENGARUH STRATEGI *GUIDED NOTE TAKING* (GNT) BERBANTUAN  
MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPA KELAS VII  
SMP NEGERI 1 TANJUNGSARI LAMPUNG SELATAN  
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Biologi



**Pembimbing I : Dr. Syamsuri Ali, M.Ag.**

**Pembimbing II : Farida, MMSI**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
RADEN INTAN LAMPUNG  
2018 M/1439 H**

## ABSTRAK

### PENGARUH STRATEGI *GUIDED NOTE TAKING* (GNT) BERBANTUAN MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPA KELAS VII SMP NEGERI 1 TANJUNGSARI LAMPUNG SELATAN TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Oleh  
**Dessy Ayu Wandiya**

Berdasarkan wawancara yang dilakukan di SMP Negeri 1 Tanjungsari Lampung Selatan, terhadap Guru Mata Pelajaran Biologi Kelas VII, mengatakan bahwa masih banyak siswa yang mendapatkan nilai yang masih dibawah nilai KKM. hal ini dikarenakan pelajaran biologi cenderung kurang diminati dan dianggap sebagai mata pelajaran yang kurang disukai oleh sebagian siswa, karena pelajaran biologi lebih banyak membaca dan menghafal sehingga butuh ketekunan dan kemampuan menghafal yang cukup tinggi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk Mengetahui Pengaruh Strategi Guided Note Taking (GNT) berbantuan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas VII SMP Negeri 1 Tanjungsari Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2017/2018.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *quasi experimental design*. Desain penelitian yang digunakan pada quasi experimental ini adalah *Pretest-Posttest Non-Equivalent Control Group Design*. Populasi target adalah seluruh peserta didik SMP Negeri 1 Tanjungsari Lampung Selatan Tahun pelajaran 2017/2018. Populasi terjangkau adalah seluruh peserta didik kelas VII sebanyak 8 kelas. Adapun kelas yang dijadikan sampel adalah kelas eksperimen (VII G) dan kelas kontrol (VII F). Teknik analisa data menggunakan uji normalitas *Liliefors* dan uji Homogenitas dengan uji *Fisher* uji hipotesis menggunakan uji *Independet t test (Polled Variances)*.

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh nilai gain ternormalisasi hasil belajar kognitif pada kelas eksperimen sebesar 0,70 dan pada kelas kontrol 0,40. Uji hipotesis hasil belajar kognitif menggunakan uji *Independent t-test* SPSS 17.0 dengan hasil  $t_{hitung} (3,772) > t_{tabel} (1,998)$ . Berdasarkan uji t, maka dinyatakan  $H_0$  diterima, artinya, ada pengaruh Strategi *Guided Note Taking* (GNT) berbantuan Media Animasi terhadap hasil belajar IPA kelas VII SMP Negeri 1 Tanjungsari Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2017/2018

**Kata Kunci : Strategi Guided Note Taking, Media Animasi, Hasil Belajar Kognitif.**



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

*Alamat: Jl. Let. Kol. H. Endro suratmin, Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260*

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi : PENGARUH STRATEGI *GUIDED NOTE TAKING* (GNT) BERBANTUAN MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPA KELAS VII SMP NEGERI 1 TANJUNGSARI LAMPUNG SELATAN TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

**Nama : DESSY AYU WANDIYA**  
**NMP : 1011060122**  
**Jurusan : Pendidikan Biologi**  
**Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqosahkan dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

**Pembimbing I**

**Dr. Syamsuri Ali, M.Ag.**  
**NIP. 196125191989031003**

**Pembimbing II**

**Farida, MMSI**  
**NIP. 197801282006042002**

**Mengetahui,**  
**Ketua Jurusan Pendidikan Biologi**

**Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd**  
**NIP. 19840228 2006 04 1 004**





**KEMENTRIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

*Alamat: Jl. Let. Kol. H. Endro suratmin, Sukarama Bandar Lampung Telp. (0721) 703260*

**PENGESAHAN MUNAQOSYAH**

Skripsi dengan Judul, **“PENGARUH STRATEGI GUIDED NOTE TAKING (GNT) BERBANTUAN MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPA KELAS VII SMP NEGERI 1 TANJUNGSARI LAMPUNG SELATAN TAHUN PELAJARAN 2017/2018”**, disusun oleh Nama: **DESSY AYU WANDIYA, NPM. 1011060122**, Jurusan **Pendidikan Biologi**, telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal: **Senin, 25 Juni 2018 Pukul 13.00–14.00 WIB** di Ruang Sidang Jurusan Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

**TIM MUNAQOSUYAH**

Ketua	: Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd.	(.....)
Sekretaris	: Marlina Kamelia, M.Sc.	(.....)
Penguji Utama	: Dr. Romlah, M.Pd.I	(.....)
Penguji Pendamping I	: Dr. Syamsuri Ali, M.Ag	(.....)
Penguji Pendamping II	: Farida, MMSI	(.....)

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan  
  
  
**Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd**  
**NIP. 195608101987031001**

## MOTTO

وَلَا تَهِنُوا وَلَا تَحْزَنُوا وَأَنْتُمْ الْأَعْلَوْنَ إِنْ كُنْتُمْ مُؤْمِنِينَ ﴿١٣٠﴾ .

*Artinya : “Janganlah kamu bersikap lemah, dan janganlah (pula) kamu bersedih hati, Padahal kamulah orang-orang yang paling Tinggi (derajatnya), jika kamu orang-orang yang beriman”. (Q.S Al-Imran: 130).*



## PERSEMBAHAN

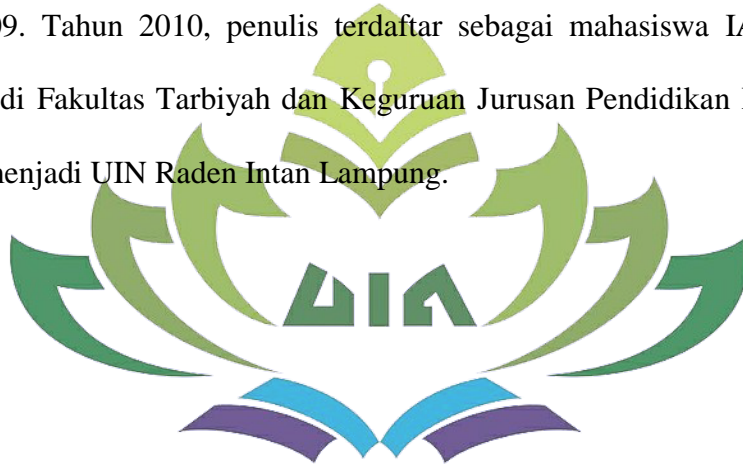
Skripsi Ini Peneliti Persembahkan Kepada :

1. Kedua orangtuaku tercinta. Ayahandaku Adil Darmawan, dan Ibundaku Siti Asmoyah, dengan ketulusannya dalam mendidik membesarkan, dan membimbing peneliti dengan penuh kasih sayang, serta keikhlasan doa dan perjuangannya yang sangat luar biasa hingga menghantarkan peneliti menyelesaikan pendidikan di UIN Raden Intan Lampung.
2. Keluarga kecilku tersayang. Suamiku Acen Mergiyana Jaya, dan Putri kecilku Syahda Aqila Nisya Darmawan, yang selalu memberikan banyak sekali dukungan, semangat dan motivasi yang sangat luar biasa bagi penulis.
3. Saudaraku tersayang. Kakakku Bripri Syahrofhi Ariyansyah, dan adikku Delly Yana Putri, A.Md. serta keponakanku Syahna Zahra Almaira Putri. Yang selalu memberikan dukungan dan semangat bagi penulis.
4. Almamaterku UIN Raden Intan Lampung

## **RIWAYAT HIDUP**

Dessy Ayu Wandiya dilahirkan di Kertosari, Kabupaten Lampung Selatan, pada hari Sabtu tanggal 15 Desember 1991, sebagai anak kedua dari 3 bersaudara, dari pasangan Bapak Adil Darmawan dan Ibu Siti Asmoyah.

Pendidikan formal yang pernah penulis jalani dimulai di SDN 5 Kertosari lulus pada tahun 2003, kemudian melanjutkan di SMP N 1 Tanjungsari lulus pada tahun 2006 dan melanjutkan di YASPI-SMA Assalam Tanjungsari lulus pada tahun 2009. Tahun 2010, penulis terdaftar sebagai mahasiswa IAIN Raden Intan Lampung di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Biologi yang saat ini telah menjadi UIN Raden Intan Lampung.





## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji syukur kepada Allah SWT, Pencipta semesta alam yang telah memberikan taufik serta hidayah-Nya kepada peneliti, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini, dengan judul : “Pengaruh Strategi *Guided Note Taking* (GNT) Berbantuan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas VII SMP Negeri 1 Tanjungsari Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2017/2018” Sebagai persyaratan guna mendapatkan gelar sarjana dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Biologi Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini tidak dapat di selesaikan tanpa adanya bimbingan, bantuan, motivasi serta fasilitas yang diberikan. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah membantu. Rasa hormat dan terimakasih penulis sampaikan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Bapak Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd. dan Ibu Dwijowati Asih Saputri, M.Si, Selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
3. Bapak Dr. Syamsuri Ali, M.Ag. Selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.

4. Ibu Farida, MMSI. Selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah banyak membantu, dan memberikan ilmunya kepada peneliti selama mengikuti perkuliahan sampai selesai.
6. Bapak Kaolan, M.Pd Selaku Kepala SMPN 1 Tanjung Sari Lampung Selatan, yang telah mengizinkan, dan membantu peneliti untuk mengadakan penelitian di sekolah tersebut.
7. Bapak Tamyis, S.Pd Selaku Guru mata pelajaran IPA, Staf TU, serta Bapak dan Ibu guru SMPN 1 Tanjung Sari Lampung Selatan, yang telah banyak membantu peneliti untuk mengadakan penelitian di sekolah tersebut.
8. Bapak dan Ibu Petugas Perpustakaan UIN Raden Intan Lampung.
9. Sahabat-sahabatku angkatan 2010 dan angkatan 2011 jurusan Pendidikan Biologi.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu oleh peneliti, namun telah membantu peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga semua kebaikan yang telah diberikan dengan ikhlas dicatat sebagai amal ibadah di sisi Allah SWT. Peneliti menyadari dengan sepenuhnya bahwa dalam penelitian ini tentunya masih banyak terdapat kesalahan dan masih jauh dari ukuran kesempurnaan. Untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak

demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat, khususnya bagi peneliti dan bagi pembaca pada umumnya. Amin.

Bandar Lampung, 25 Juni 2018

Peneliti

**Dessy Ayu Wandiya**



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR DIAGRAM .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	 <b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	9
F. Ruang Lingkup Penelitian.....	10
 <b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	 <b>11</b>
A. Kajian Pustaka .....	11
1. Belajar .....	11
2. Teori Belajar .....	13
3. Strategi Pembelajaran .....	14
4. Klasifikasi Strategi Pembelajaran .....	15
5. Strategi Pembelajaran Guided Note taking .....	18
a. Pengertian .....	18
b. Langkah-langkah .....	20
c. Kelebihan dan Kekurangan.....	24
6. Media Animasi .....	26
a. Pengertian .....	26
b. Kelebihan dan Kekurangan .....	29

7. Pengertian Hasil Belajar .....	30
a. Evaluasi .....	30
b. Hasil Belajar .....	31
8. Kajian Materi (Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungan) .....	36
B. Penelitian Relevan .....	59
C. Kerangka Berfikir .....	60
D. Hipotesis Penelitian .....	62
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>63</b>
A. Waktu dan Tempat Penelitian .....	63
B. Metode Penelitian.....	63
C. Desain Penelitian.....	63
D. Variabel Penelitian.....	64
E. Populasi dan Sampel .....	65
F. Teknik Pengumpulan Data.....	66
G. Instrumen Penelitian.....	67
H. Uji Coba Instrumen Penelitian.....	67
I. Teknik Analisis Data.....	73
1. Analisis Data Gain .....	73
a. Analisis Data Hasil Belajar Kognitif.....	73
b. Uji Normalitas.....	74
c. Uji Homogenitas .....	75
d. Uji Hipotesis <i>Independent t-test (Polled variants)</i> .....	76
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>78</b>
A. Hasil Penelitian .....	78
1. Data Hasil Penelitian .....	78
2. Analisis Data Hasil Belajar Kognitif.....	80
B. Pembahasan.....	83
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>87</b>
A. Kesimpulan .....	87
B. Saran .....	87

## DAFTAR PUSTAKA



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Nilai Ulangan Harian Materi Sistem Organisasi Kehidupan peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 1 Tanjungsari Lampung Selatan .....	4
Tabel 2. Kategori dan Kata kunci Ranah Kognitif.....	33
Tabel 3. Hubungan Kajian Materi dengan Kurikulum.....	37
Tabel 4. Desain Penelitian <i>The matching pretest-posttest design</i> .....	65
Tabel 5. Instrumen Penelitian dan Tujuan Penelitian Instrumen .....	68
Tabel 6. Hasil Validitas Uji Coba Instrumen .....	70
Tabel 7. Kriteria Tingkat Kesukaran.....	71
Tabel 8. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Valid.....	72
Tabel 9. Kriteria Daya Pembeda .....	73
Tabel 10. Hasil Analisis Daya Pembeda Soal Valid.....	73
Tabel 11. Klasifikasi Nilai Gain.....	74
Tabel 12. Hasil Belajar Kelas Eksperimen .....	79
Tabel 13. Hasil Belajar Kelas Kontrol .....	80
Tabel 14. Hasil Nilai Gain Hasil Belajar Kognitif.....	81
Tabel 15. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen .....	81
Tabel 16. Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol.....	82
Tabel 17. Hasil Uji Homogenitas pre tes dan pos tes .....	83
Tabel 18. Hasil Uji Hipotesis Non parametrik Mann-Whitney .....	83

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Proses Fotosintesis .....	43
Gambar 2. Konsumen.....	43
Gambar 3 Satuan-satuan dalam Ekosistem .....	46
Gambar 4 Rantai-rantai Makanan .....	47
Gambar 5 Jaring-jaring Makanan.....	48
Gambar 6 Piramida Makanan .....	49
Gambar 7 Aliran Energi .....	50
Gambar 8 Siklus Energi .....	50
Gambar 9 Kerangka Berpikir.....	62
Gambar 10 Pengaruh Hubungan Varabel X dengan Y .....	66



**DAFTAR DIAGRAM**

Diagram 1. 1 Perbedaan Peningkatan Rata-rata Hasil Belajar Kognitif.....	80
--	----



## DAFTAR LAMPIRAN

### Halaman

Lampiran 1	Silabus Penelitian Kelas Eksperimen .....	90
Lampiran 2	RPP Penelian Kelas Eksperimen .....	95
Lampiran 3	Silabus Penelitian Kelas Kontrol .....	108
Lampiran 4	RPP Penelitian Kelas Kontrol .....	113
Lampiran 5	Kisi-Kisi Soal Instrumen Ranah Kognitif .....	124
Lampiran 6	Instrumen Uji Coba Soal Pre tes dan Pos tes.....	125
Lampiran 7	Instrumen Soal Valid .....	148
Lampiran 8	Uji Validitas Soal .....	153
Lampiran 9	Uji Reliabilitas Soal.....	154
Lampiran 10	Uji Tingkat Kesukaran Soal .....	155
Lampiran 11	Uji Daya Pembeda Soal.....	156
Lampiran 12	Nama-Nama peserta Didik Kelas Eksperimen .....	158
Lampiran 13	Nama-Nama peserta Didik Kelas Kontrol .....	159
Lampiran 14	Daftar Nilai Hasil Belajar Kognitif Kelas Ekperimen.....	160
Lampiran 15	Daftar Nilai Hasil Belajar Kognitif Kelas Kontrol .....	161
Lampiran 16	Nilai Gain Hasil Belajar Kognitif Kelas Eksperimen.....	162
Lampiran 17	Nilai Gain Hasil Belajar Kognitif Kelas Kontrol .....	163
Lampiran 18	Uji Normalitas Pre tes Kelas Eksperimen .....	165
Lampiran 19	Uji Normalitas Pre tes Kelas Kontrol .....	167
Lampiran 20	Uji Normalitas Pos tes Kelas Eksperimen .....	169
Lampiran 21	Uji Normalitas Pos tes Kelas Kontrol .....	171
Lampiran 22	Uji Normalitas Nilai Gain Kelas Eksperimen .....	173
Lampiran 23	Uji Normalitas Nilai Gain Kelas Kontrol .....	175
Lampiran 24	Uji Homogenitas Kelas Eksperimen .....	177
Lampiran 25	Uji Homogenitas Kelas Kontrol .....	179
Lampiran 26	Uji Hipotesis .....	181
Lampiran 27	Keadaan Sarana dan Prasarana SMP Negeri 1 Tanjungsari .....	183

Lampiran 28 Data Pegawai SMP Negeri 1 Tanjungsari .....	185
Lampiran 29 Data Siswa SMP Negeri 1 Tanjungsari .....	186
Lampiran 30 Dokumentasi Penelitian Kelas Eksperimen .....	187
Lampiran 31 Dokumentasi Penelitian Kelas Kontrol .....	189
Lampiran 32 Surat-Surat Penelitian.	





## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Semakin berkembangnya zaman semakin berkembang juga ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga menuntut manusia untuk berpengetahuan lebih, hal ini tidak terlepas dari pendidikan. “Menurut Syaiful Bahri Jamarah pendidikan merupakan usaha sadar dengan tujuan untuk mengembangkan kualitas manusia. Merupakan suatu kegiatan yang sadar akan tujuan, maka dalam pelaksanaannya berada dalam suatu proses yang berkesinambungan dalam setiap jenis dan tahapan pendidikan. Semuanya berkaitan dalam suatu sistem pendidikan yang integral”<sup>1</sup>. Pendidikan bisa juga menjadi suatu sistem. Manusia dan pendidikan tidak dapat di pisahkan satu dengan yang lainnya, karena pendidikan mempunyai peranan penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan hidup suatu bangsa. Karena pendidikan merupakan suatu wahana untuk meningkatkan Kuantitas dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Karena pada negara-negara yang sudah maju dan berkembang ataupun yang sudah mengalami kesetabilan politik dan agama. Pendidikan menjadi bagian penting bagi masyarakat. Karena dengan pendidikan juga membentuk karakter seseorang menjadi lebih

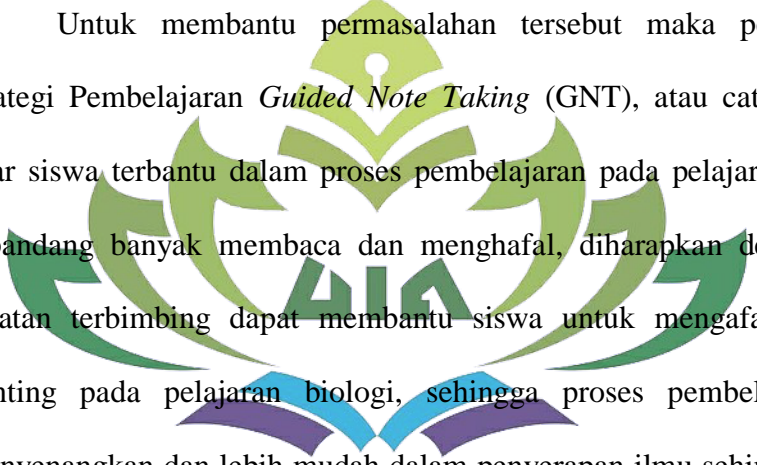
---

<sup>1</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan anak didik dalam interaksi edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta 2010), h.22

baik. Tujuan pendidikan nasional disebut juga tujuan umum adalah tujuan pendidikan yang ingin dicapai dalam tingkat nasional.

Pendidikan tidak terlepas dari belajar dan proses pembelajaran, dan dapat tercapai dengan suasana belajar dan proses pembelajaran yang terencana dengan baik. Pendidikan banyak tergantung pada peran guru dalam membimbing proses pembelajaran serta kemajuan teknologi. Guru merupakan unsur manusiawi dalam pendidikan. Guru merupakan sumber yang menepati posisi dan memiliki peranan penting dalam pendidikan. Selain guru yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran juga dibutuhkan proses yang menyenangkan dan nyaman dalam proses belajar mengajar tersebut. Sehingga guru dalam pembelajaran harus mempunyai strategi dalam pembelajaran, karena diharapkan pembelajaran yang berlangsung dapat menarik bagi siswa, sehingga siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Selain strategi pembelajaran yang tepat di gunakan juga dapat memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan menyenangkan dan aktif. Keberhasilan akan tujuan pendidikan banyak tergantung bagaimana proses perancangan dan dijalankan secara profesional dan optimal. Belajar merupakan proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu Dalam proses belajar tersebut melibatkan dua orang pelaku yaitu guru dan siswa dimana guru sebagai orang yang mengajar dan siswa sebagai pelaku yang diajarkan.

Proses pembelajaran biologi yang merupakan proses yang menyeluruh dan saling berhubungan antara materi biologi yang satu dengan yang lainnya. Namun pelajaran biologi cenderung kurang diminati dan dianggap sebagai mata pelajaran yang kurang disukai oleh sebagian siswa, karena pelajaran biologi lebih banyak membaca dan menghafal sehingga butuh ketekunan dan kemampuan menghafal yang cukup tinggi.



Untuk membantu permasalahan tersebut maka peneliti memilih strategi Pembelajaran *Guided Note Taking* (GNT), atau catatan terbimbing agar siswa terbantu dalam proses pembelajaran pada pelajaran biologi yang dipandang banyak membaca dan menghafal, diharapkan dengan diberikan catatan terbimbing dapat membantu siswa untuk mengafal materi-materi penting pada pelajaran biologi, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan lebih mudah dalam penyerapan ilmu sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar kognitif pada siswa. Karena Berdasarkan wawancara yang di lakukan di SMP Negeri 1 Tanjungsari Lampung Selatan, terhadap guru mata pelajaran biologi kelas VII mengatakan bahwa masih banyak siswa yang mendapatkan nilai yang masih dibawah nilai KKM (75). hal ini dapat dilihat dari hasil belajar kognitif siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Tanjungsari Lampung Selatan sebagai berikut :

**Table 1**  
**Nilai Ulangan Harian Sistem Organisasi Kehidupan Peserta Didik Kelas VII**  
**SMP Negeri 1 Tanjungsari Lampung Selatan**  
**Tahun Pelajaran 2017/2018**

No	Nilai	Nilai kelas VII								Jumlah Peserta didik	Presentase	Presentase Kumulatif	Keterangan
		A	B	C	D	E	F	G	H				
1.	≥ 90	11	6	4	3	4	1	2	3	34	14%	42%	LULUS (memenuhi KKM)
2.	75 – 89	10	13	11	9	11	5	3	7	69	28%		
3.	60 - 74	7	10	12	16	9	16	15	10	95	38%	58%	Tidak Lulus
4.	45 – 59	-	3	4	2	3	2	9	7	30	12%		(Belum Memenuhi KKM)
5.	≤ 45	-	-	1	2	6	7	3	2	21	8%		
Jumlah		28	32	32	32	32	32	32	29	249		100%	

*Sumber : Dokumentasi Nilai Guru Mata pelajaran IPA kelas VII Tahun Pelajaran 2017/2018 SMP Negeri 1 Tanjungsari Lampung Selatan, Tamyiz, S.Pd.<sup>2</sup>*

Keterangan

A = Sangat baik ( 80 - 100 )

B = Baik ( 70 - 79 )

C = Cukup ( 60 - 69 )

D = Kurang ( 50 - 59 )

E = Sangat kurang

---

<sup>2</sup> Tamyiz, S.Pd, *Dokumentasi Nilai Guru Mata pelajaran IPA kelas VII Tahun Pelajaran 2017/2018 SMP Negeri Tanjungsari 1 Lampung Selatan.*<sup>2</sup>

Berdasarkan dokumentasi nilai kelas VII tahun pelajaran 2017/2018 di SMP Negeri 1 Tanjungsari Lampung pada Tabel 1 didapati bahwa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) dari jumlah 249 siswa kelas VII hanya 83 siswa saja, sedangkan 166 siswa sisanya belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) hal ini sangat jauh dari yang diharapkan. Ini menunjukkan jika hasil belajar siswa seharusnya ditingkatkan. Permasalahan yang timbul dari kurangnya peran aktif siswa dalam pembelajaran serta pencapaian hasil belajar yang kurang maksimal, hal ini dapat diatasi dengan penggunaan model maupun strategi pembelajaran yang bisa mengubah kegiatan belajar siswa yang belajar pasif menjadi aktif sehingga akan mempengaruhi hasil belajar kognitif para siswa sehingga mengalami peningkatan. Berbagai macam strategi pembelajaran diterapkan untuk meningkatkan aktifitas siswa dalam pembelajaran diantaranya adalah strategi *Guided Note Taking* atau pemberian catatan terbimbing. Strategi *Guided Note Taking* atau catatan terbimbing merupakan bentuk catatan yang dihasilkan oleh siswa dengan instruksi guru, panduan lengkap berdasarkan topik pembelajaran dimana diwajibkan setiap siswa untuk mengisi konsep-konsep hasil belajar dan kata kunci dalam titik titik yang dirancang ke dalam sebuah catatan oleh guru yang mengajar. Dengan adanya pemberian strategi diharapkan ini mendorong siswa terlibat ke dalam topik pembelajaran selama guru menggunakan metode ceramah.



Penelitian telah menunjukkan berulang kali bahwa siswa belajar lebih banyak ketika mereka secara aktif terlibat dalam kegiatan belajar mengajar. Selain digunkannnya strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi dan sesuai karakteristik siswa, guru harus menambahkan penggunaan media yang sesuai dengan materi sehingga materi yang disampaikan akan mudah di terima oleh siswa, sehingga pemahaman siswa terhadap materi dapat maksimal. Salah satunya penggunaan media animasi dari laptop.<sup>3</sup> Dengan di gunakan media animasi dalam proses belajar mengajar di harapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Selain dari strategi dan media pembelajaran yang menunjang proses belajar mengajar tidak akan terlaksana dengan maksimal jika pendidik atau guru pengajar tidak berperan secara maksimal dalam proses pembelajaran, karena sebagai pengajar hendaknya seorang pendidik berperan sebagai pengajar . Pendidik dan sebagai pengantar siswa dalam menerima ilmu, Seperti yang dijelaskan di dalam Al Qur'an surat An- Nahl ayat 43 sebagai berikut:

---

<sup>3</sup> Nuryani, Rustaman,dkk, Strategi Belajar Mengajar Biologi, (Bandung, Universitas Pendidikan Indonesia,2003), h. 19

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ قَبْلِكَ إِلَّا رِجَالًا نُوْحِيْ اِلَيْهِمْ فَسْأَلُوْا اَهْلَ الذِّكْرِ اِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْلَمُوْنَ ﴿٨٢٨﴾

Artinya : dan Kami tidak mengutus sebelum kamu, kecuali orang-orang lelaki yang Kami beri wahyu kepada mereka; Maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan[828] jika kamu tidak mengetahui,[828] Yakni: orang-orang yang mempunyai pengetahuan tentang Nabi dan kitab-kitab.

Ayat diatas menegaskan bahwa guru mempunyai peran sebagai pemberi informasi utama sebagai pendidik yang memiliki tugas untuk memberikan informasi apa yang dimilikinya (pengetahuan, informasi) kepada siswa, agar siswa menjadi lebih berpengetahuan. Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis ingin melakukan penelitian tentang bagaimana “Pengaruh Strategi *Guided Note Taking* (GNT) berbantuan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas VII SMP Negeri 1 Tanjungsari Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2017/2018”.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Belum digunakannya strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran, sehingga tingkat pemahaman siswa

masih rendah dan mengakibatkan hasil belajar siswa rendah.

2. Belum digunakannya media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran, sehingga tingkat ketertarikan pemahaman siswa terhadap materi ajar.
3. Masih rendahnya hasil belajar ilmu pengetahuan alam para siswa.

### **C. Pembatasan Masalah**

Untuk menghindari munculnya permasalahan lebih luas, maka perlu dikemukakan batasan masalah yang meliputi:

1. Penelitian ini dibatasi pada penggunaan strategi pembelajaran Guided Note Taking (GNT) dengan berbantuan media animasi komputer.
2. Penelitian ini dibatasi pada pengukuran hasil belajar kognitif.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas maka perumusan masalah penelitian ini adalah: “Adakah Pengaruh Strategi Guided Note Taking (GNT) berbantuan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas VII SMP Negeri 1 Tanjungsari Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2017/2018”?

## E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Tujuan dan kegunaan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Tujuan Penelitian

Mengetahui Pengaruh Strategi Guided Note Taking (GNT) berbantuan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas VII SMP Negeri 1 Tanjungsari Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2017/2018.

### 2. Manfaat penelitian

#### a. Bagi Peserta Didik

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu memecahkan permasalahan pembelajaran terutama pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa,

#### b. Bagi Guru

Di harapkan penelitian ini dapat memberikan warna baru bagi para guru untuk dapat menggunakan strategi pembelajaran dan media yang menarik agar dapat menambahkan minat siswa dalam proses pembelajaran dikelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar para siswa

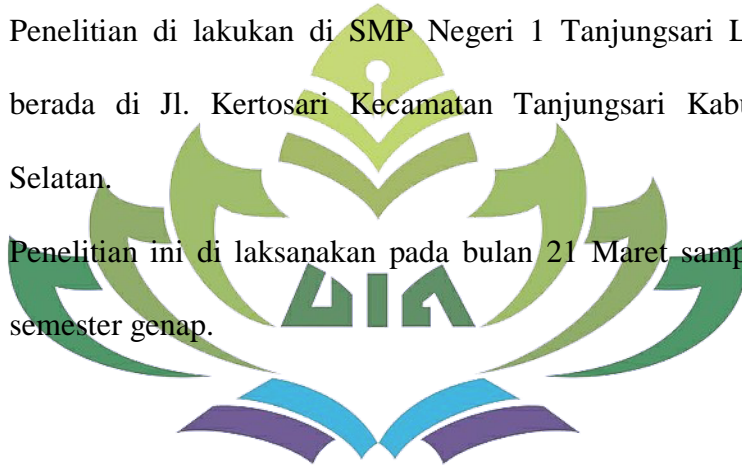
#### c. Bagi sekolah

Di harapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan masukan baru bagi sekolah, untuk meningkatkan kreatifitas dan profesional para guru dalam mengajar.

## F. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup pada penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Objek penelitian ini adalah penerapan Strategi *Guide Note Taking* (GNT) berbantuan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas VII SMP Negeri 1 Tanjungsari Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2017/2018.
2. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tanjungsari Lampung Selatan.
3. Penelitian di lakukan di SMP Negeri 1 Tanjungsari Lampung Selatan, berada di Jl. Kertosari Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Lampung Selatan.
4. Penelitian ini di laksanakan pada bulan 21 Maret sampai 13 April pada semester genap.





## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Pustaka

##### 1. Belajar

Belajar adalah *key term*, ‘istilah kunci’ yang paling vital dalam setiap usaha pendidikan, sehingga tanpa belajar sesungguhnya tak pernah ada pendidikan. Sebagai suatu proses, belajar hampir selalu mendapat tempat yang luas dalam berbagai disiplin ilmu yang berkaitan dengan upaya pendidikan.<sup>1</sup>

Banyak orang yang beranggapan, bahwa yang dimaksud dengan belajar adalah mencari ilmu atau menuntut ilmu. Ada lagi yang secara khusus mengartikan belajar adalah menyerap pengetahuan. Ini berarti, bahwa pengumpulan mengenai fakta-fakta definisi belajar harus kita kumpulkan sebanyak-banyaknya. Jika konsep tersebut masi di pakai, maka masih di pertanyakan, apakah dengan belajar semacam itu orang menjadi tumbuh dan berkembang. Berikut ini definisi belajar menurut para ahli:

“Menurut Erward L. Thorndike berdasarkan eksperimen yang ia lakukan bahwa belajar adalah hubungan antara stimulus dan respons”.<sup>2</sup> Di dapati dua hal pokok yang mendorong timbulnya fenomena belajar. Pertama motivasi merupakan hal yang sangat vital dalam belajar. Kedua sebuah respon menghasilkan efek yang memuaskan, hubungan antara stimulus dan respon akan semakin kuat.

---

<sup>1</sup>Syah muhibbin, Psikologi Belajar (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,2012), h.59.

<sup>2</sup> Ibid ,h 92.

“Menurut James Wittaker, belajar dapat didefinisikan sebagai proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau di ubah melalui latihan atau pengalaman (*Learning may be defined as the process by which behavior originates or is altered through training or experience*).”<sup>3</sup>

“Menurut Chaplin definisi belajar dalam *Dictionary Of Psychology* membatasi belajar dengan dua macam rumusan. Rumusan pertama berbunyi: “....*acquisition of any relatively permanent change in behavior as aresult of practice and experience*” (Belajar adalah perolehan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat dan pengalaman). Rumusan keduanya adalah *process of acquiring responses as a result of special practic* (Belajar ialah proses memperoleh respon-respon sebagai akibat adanya pelatihan khusus).”<sup>4</sup>

Belajar merupakan proses dasar dari perkembangan dari hidup manusia. Dengan belajar, manusia melakukan perubahan-perubahan kualitatif individu sehingga tingkah lakunya berkembang. Semua aktivitas dan prestasi hidup manusia tidak lain adalah hasil dari belajar.<sup>5</sup> Kita pun hidup menurut hidup dan bekerja menurut apa yang kita pelajari. Belajar itu bukan sekedar pengalaman. Belajar adalah suatu proses, dan bukan suatu hasil. Karena itu belajar berlangsung secara aktif dan integratif dengan menggunakan berbagai bentuk perbuatan untuk mencapai suatu tujuan. Definisi belajar pada dasarnya adalah tahapan perilaku peserta didik yang relatif positif dan menetap sebagai hasil interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.

---

<sup>3</sup> Wasty Soemanto, Psikologi Pendidikan, ((Jakart: Rineka Cipta, 2006), h 104.

<sup>4</sup> Syah muhibbin, OP. Cit, h.64.

<sup>5</sup> Wasty Soemanto , OP. Cit, h 104.

### a. Teori-teori pokok belajar

Teori pokok dalam belajar terdiri atas:

- a. Koneksionisme
- b. Pembiasaan klasik
- c. Pembiasaan perilaku respon
- d. Pembiasaan asosiasi dekat
- e. Teori kognitif
- f. Teori belajar sosial,

Teori Koneksionisme, Pembiasaan klasik, Pembiasaan perilaku respon, Pembiasaan asosiasi dekat bersifat behavioristik, yaitu hanya memperhatikan perilaku jasmaniah belaka, sedangkan teori belajar kognitif, yakni bahwa belajar adalah peristiwa mental. Teori belajar sosial teori ini berbasis behaviorisme tetapi dipandang moderat karena memperhatikan arti penting aspek kognitif manusia.<sup>6</sup> Menurut aliran behaviorisme, setiap peserta didik lahir tanpa warisan atau pembawaan apa-apa dari orangtuanya, dan belajar adalah kegiatan refleks-refleks jasmani terhadap stimulus yang ada serta tidak ada hubungannya dengan bakat dan kecerdasan atau warisan atau pembawaan. Sedangkan menurut aliran kognitif setiap peserta didik lahir dengan bakat dan kemampuan mentalnya sendiri. Faktor bawaan ini memungkinkan peserta didik untuk

---

<sup>6</sup> Syah muhibbin, Op. Cit h 114.

menentukan merespons atau tidak terhadap stimulus, sehingga belajar tidak bersifat otomatis.

## **2. Strategi Pembelajaran**

### **a. Pengertian Strategi Pembelajaran**

Di bawah ini akan diuraikan beberapa definisi tentang strategi pembelajaran menurut para ahli:

- 1) Kemp menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.
- 2) Kozma secara umum menjelaskan strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yang di pilih, yaitu dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu.
- 3) Gerlach dan Ely menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu. Selanjutnya dijabarkan oleh mereka bahwa strategi pembelajaran yang di maksud meliputi: sifat, lingkup, dan urutan kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik.
- 4) Dick dan Carey menjelaskan bahwa strategi pembelajaran terdiri atas seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang digunakan oleh guru dalam rangka membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Menurut mereka strategi pembelajaran bukan hanya terbatas pada prosedur atau tahapan kegiatan belajar saja, melainkan termasuk juga apengaturan materi atau paket program pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik.
- 5) Cropper mengatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan pemilihan atas berbagai jenis latihan tertentu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh peserta didik dalam kegiatan belajarnya harus dapat dipraktikkan.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Rohman Muhammad, Sofan Amri, *Strategi dan desain pengembangan sistem pembelajaran* (Jakarta:Prestasi Pustakarya,2013), h.24.

Ada dua hal yang harus dicermati dari pengertian-pengertian di atas. Pertama, strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaian kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya/kekuatan dalam pembelajaran. Ini berarti penyusunan suatu strategi baru sampai pada proses penyusunan rencana kerja belum sampai pada tindakan. Kedua strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu. Artinya, arah dari semua keputusan penyusunan strategi adalah pencapaian tujuan. Dengan demikian, penyusunan langkah-langka pembelajaran, pemanfaatan berbagai fasilitas dan sumber belajar semuanya diarahkan dalam upaya pencapaian tujuan. Oleh sebab itu, sebelum menentukan strategi, perlu dirumuskan tujuan yang jelas yang dapat diukur keberhasilannya, sebab tujuan adalah rohnya implementasi suatu strategi.

#### **b. Klasifikasi Strategi Pembelajaran**

Strategi pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi 4, yaitu:

##### **a. Strategi pembelajaran langsung**

Strategi pembelajaran langsung merupakan pembelajaran yang banyak diarahkan oleh guru. Strategi ini efektif untuk menentukan informasi atau membangun keterampilan tahap demi tahap. Pembelajaran langsung biasanya bersifat deduktif. kelebihan strategi ini adalah mudah untuk direncanakan dan digunakan, sedangkan kelemahan utamanya dalam mengembangkan

kemampuan-kemampuan, proses-proses, dan sikap yang diperlukan untuk pemikiran kritis dan hubungan interpersonal serta belajar kelompok. Agar peserta didik dapat mengembangkan sikap dan pemikiran kritis, strategi pembelajaran langsung perlu di kombinasikan dengan strategi pembelajaran yang lain.

b. Strategi pembelajaran tak langsung

Strategi pembelajaran tak langsung sering di sebut strategi pembelajaran inquiri, induktif, pemecahan masalah, pengambilan keputusan dan penemuan. Dalam strategi pembelajaran ini peranan guru bergeser dari seorang penceramah menjadi fasilitator. Guru mengelola lingkungan belajar dan memberikan kesempatan peserta didik untuk terlibat. Kelebihan dari strategi ini antara lain: mendorong ketertarikan peserta didik, menciptakan alternatif dan menyelesaikan masalah, mendorong kreatifitas dan mengembangkan kreatifitas interpersonal, pemahaman yang lebih baik, mengekspresikan pemahaman. Sedangkan kekurangan pada strategi ini adalah memerlukan waktu yang panjang

c. Strategi pembelajaran interaktif

Pembelajaran interaktif menekankan pada diskusi dan sharing diantara peserta didik. Diskusi dan sharing memberi kesempatan pada peserta didik untuk bereaksi terhadap gagasan, pengalaman, pendekatan dan pengetahuanguru atau temannya dan guru untuk membangun cara alternatif untuk berfikir dan merasakan . kelebihan strategi ini antara lain: peserta didik dapat belajar dari

temannya dan guru untuk membangun keterampilan sosial dan kemampuan-kemampuan, mengorganisasikan pemikiran dan membangun argumen yang rasional. Sedangkan kekurangan dari strategi ini adalah sangat tergantung pada kecakapan guru dalam menyusun dan mengembangkan dinamika kelompok.

d. Strategi pembelajaran empirik

Pembelajaran empirik berorientasi pada kegiatan induktif, berpusat pada peserta didik, dan berbasis aktivitas. Refleksi pribadi tentang pengalaman dan formulasi perencanaan menuju penerapan pada konteks yang lain merupakan faktor kritis dalam pembelajaran yang efektif. Kelebihan dari strategi ini antara lain: meningkatkan partisipasi peserta didik, meningkatkan sifat kritis peserta didik, meningkatkan analisis peserta didik. Sedangkan kekurangan dari strategi ini adalah penekanan hanya pada proses bukan pada hasil, keamanan siswa, biaya yang mahal, dan memerlukan waktu yang panjang.

e. Strategi pembelajaran mandiri

Belajar mandiri merupakan strategi pembelajaran yang bertujuan untuk membangun inisiatif individu, kemandirian, dan peningkatan diri. Fokusnya adalah pada perencanaan belajar mandiri oleh peserta didik oleh bantuan guru. Belajar mandiri juga bisa dilakukan bersama teman atau sebagai bagian dari kelompok kecil. Kelebihan dari pembelajaran ini adalah membentuk peserta didik yang mandiri dan bertanggung jawab. Sedangkan kekurangannya adalah



bagi peserta didik tingkat SD belum dewasa sehingga sulit menggunakan pembelajaran mandiri.<sup>8</sup>

### 3. Strategi Pembelajaran *Guide Note Taking*

#### a) Pengertian

“Menurut Syaiful Bahri Djamarah, Catatan Terbimbing (*Guided note taking*), dalam strategi ini, sebagai pengajar, pendidik menyiapkan suatu bagan atau skema atau yang lain yang dapat membantu anak didik dalam membuat catatan-catatan ketika guru menyampaikan materi pelajaran. Ada banyak bentuk atau pola yang dapat dikerjakan untuk strategi ini, salah satunya yang paling sederhana adalah mengisi titik-titik”.<sup>9</sup>

Catatan Terbimbing (*Guided note taking*), dimana guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran akan memberikan bantuan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan. Guru berusaha agar peserta didik dapat melalui pembelajaran sesuai dengan potensi yang dimilikinya.<sup>10</sup>

“Menurut Echols J.M *Guide Note Taking* berisi 3 kata yakni *guide*, *note* dan *taking*. Secara etimologi *guide* berasal dari kata *guide* sebagai kata benda berarti buku pedoman, pemandu, dan sebagai kata kerja berarti mengemudikan, menuntun, menjadi petunjuk jalan, membimbing dan mempedomani. Sedangkan *guide* sebagai kata sifat berarti kendali. *Note* berarti catatan dan *taking* sebagai kata benda yang berasal dari *take* mempunyai arti pengambilan”.<sup>11</sup>

<sup>8</sup> Ibid, h.29.

<sup>9</sup>. Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan anak didik dalam interaksi edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta 2010), h. 400.

<sup>10</sup>. Pembelajaran guided note taking” ( On-line ), tersedia di: <http://atmawiharja.wordpress.com/guided-note-takin.htm> (20 Januari 2015).

<sup>11</sup>. Teknik pembelajaran guide note taking” ( On-line ), tersedia di: <http://tugasakhiramik.blogspot.com/2013/03/teknik-pembelajaran-guide-note-taking.htm> (2 Desember 2015).

“Menurut Djamarah Menulis atau mencatat merupakan kegiatan yang tidak terpisahkan dari aktivitas belajar. Kegiatan mencatat merupakan aktivitas yang sering dilakukan dalam berbagai jenjang pendidikan. Siswa tidak bisa mengabaikan masalah mencatat hal-hal yang dianggap penting walaupun pada waktu tertentu siswa harus mendengarkan isi ceramah. Hal ini disebabkan ilmu pengetahuan yang seseorang miliki berbeda-beda, sehingga berbeda pula dalam menilai bahan yang akan dicatat”<sup>12</sup>

“Menurut Cornelius Strategi pembelajaran *Guided Note Taking* atau catatan terbimbing adalah bentuk catatan yang dihasilkan oleh siswa dengan instruksi guru, panduan lengkap berdasarkan topik pembelajaran dimana mengharuskan siswa untuk mengisi konsep-konsep hasil belajar dan kata kunci dalam titik titik yang dirancang ke dalam sebuah catatan oleh guru yang mengajar”<sup>13</sup>

“Menurut Heward Catatan terbimbing atau *Guided Note Taking* adalah salah satu strategi pembelajaran yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Formatnya sederhana dan tidak membingungkan. Guru melakukan ceramah atau dengan menunjukkan gambar ataupun alat peraga. Tanggung jawab siswa adalah mendapatkan, mengingat, dan mencatat konten yang paling penting dari pembelajaran dimana materi pembelajaran ini akan keluar dalam kuis atau ujian”<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> Dyah Erlina Sulistyoningrum ” pengaruh penerapan strategi pembelajaran guided note taking (gnt) dengan mengoptimalkan penggunaan alat peraga terhadap hasil belajar biologi siswa sma negeri kebakkramat tahun pelajaran 2011/2012 ” (On-line ), tersedia di: [http://biologi.fkip.uns.ac.id/wp-content/uploads/2012/02/DYAH-ERLINA-S\\_K4308084.pdf](http://biologi.fkip.uns.ac.id/wp-content/uploads/2012/02/DYAH-ERLINA-S_K4308084.pdf) ( 10 Desember 2014 ). h 5

<sup>13</sup> Ibid.

<sup>14</sup> Ibid.

”Menurut Melvin L. Silberman membuat catatan dengan bimbingan adalah dalam teknik yang populer ini, Anda menyediakan formulir atau lembar yang telah dipersiapkan. Lembar ini mengintruksikan siswa untuk membuat catatan sewaktu anda mengajar”<sup>15</sup>.

“Menurut Hisyam Zaini Strategi *guided note taking* merupakan suatu strategi yang mana guru menyiapkan bagan atau skema atau yang lain yang dapat membantu peserta didik dalam membuat catatan-catatan ketika guru menyampaikan materi pelajaran. Ada banyak bentuk atau pola yang dapat dikerjakan untuk strategi ini, salah satunya dan yang paling sederhana adalah mengisi titik-titik”<sup>16</sup>.

#### b) Langkah-langkah dalam *Guided Note Taking*

“Menurut Melvin L. Silberman, prosedur membuat catatan dengan bimbingan sebagai berikut :

1. Siapkan sebuah catatan yang mengikhtisarkan hal-hal utama pada penyajian materi pelajaran Anda.
2. Sebagai ganti media teks secara lengkap, kosongkan bagian-bagian di dalamnya, untuk selanjutnya diisi oleh siswa.
3. Beberapa cara dalam melakukannya antara lain:
  - 1) Sediakan sejumlah istilah dan definisinya; biarkan istilah atau definisinya kosong.

-----: merupakan bentuk segilima

Oktagon:-----

- 2) Kosongkan satu atau beberapa poin.

Peran Majelis Perwakilan Roma

- a. Menerapkan undang-undang dan ketetapan yang dibuat oleh konsul.
- b. -----
- c. Menerima duta besar luar negeri.
- d. -----

<sup>15</sup> Malvin L. Silberman, *Active Learning 101 cara belajar siswa aktif* (Bandung: Nuansa Cendekia, 2013), h 123.

<sup>16</sup> Syarifah “meningkatkan hasil belajar siswa melalui Strategi *guided note taking* (gnt) pada mata Pelajaran pendidikan agama islam Kelas IV sekolah dasar negeri 006” Bandar seikijang kabupaten Pelalawan” (On-Line), tersedia di [repository.uin-suska.ac.id/5619/1/2013\\_2013739P](http://repository.uin-suska.ac.id/5619/1/2013_2013739P). (25 Januari 2018)

- 3) Kosongkan kata-kata kunci dalam paragraf pendek.  
Di masa ini, menejer seringkali menghadapi permasalahan semisal rendahnya -----, tingginya-----, dan, ----- kualitas pelayanan.solusi manajemen tradisional seringkali cenderung seperti -----, -----, untuk menghasilkan -----  
----- persoalan baru untuk satu persoalan yang sudah dipecahkan.
- 4) Bagikan lembar kerja siswa. Jelaskan bahwa Anda memang sengaja mengosongkan beberapa bagian kalimat untuk membantu mereka mendengarkan secara aktif terhadap apayang Anda ajarkan.<sup>17</sup>

“Menurut Th Dicky Hastjarja mengemukakan hal-hal yang dibutuhkan dari mencatat adalah:

1. Dibutuhkan suatu metode pencatat yang mampu mengoptimalkan kerja kedua belahan otak.
2. Kerja otak yang lebih bersifat cabang daripada linier, sehingga dibutuhkan cara mencatat yang sesuai dengan kerja otak.
3. Mengenalkan metode mencatat yang menarik, penggunaan metode pencatatatan yang penuh arti.”<sup>18</sup>

Langkah-langkah yang digunakan dalam teknik guide note taking adalah sebagai berikut:

1. Beri peserta didik panduan yang berisi ringkasan poin-poin utama materi pelajaran yang akan di sampaikan dengan metode ceramah.
2. Kosongkan sebagian point-point yang dianggap penting sehingga akan terdapat ruang-ruang kosong dalam panduan tersebut.
3. Beberapa cara yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut:
  - a. Berikan istilah dengan pengertiannya; kosongkan istilah atau definisinya seperti ini : “ ..... adalah bentuk bidang yang mempunyai lima sisi. Lingkungan adalah .....
  - b. Kosongkan beberapa pernyataan jika poin-poin utamanya terdiri dari beberapa pernyataan. Contoh, dari sisi gaya belajar, anak didik dapat dibagi menjadi: 1).Auditory Learning;2) ....., 3). .....
  - c. Menghilangkan beberapa kata kunci dari sebuah paragraf.
  - d. Dapat juga dibuat bahan ajar ( handout ) yang didalamnya tercantum sub-materi dari materi pelajaran. Berikan ruang yang cukup sehingga

<sup>17</sup> Ibid h, 124

<sup>18</sup> Hanafi yusuf, “pengaruh pembelajaran aktif teknik guide note taking terhadap sikap siswa” (On-line), tersedia di:<http://www.repository.uinjkt.ac.id/.../HANAFI%20YUSUF-FITk.htm>(29 Janurai 2015.).

peserta didik dapat membuat catatan didalamnya. Bentuk ini akan terlihat seperti di bawah ini: Empat bentuk masyarakat tidak adil menurut Socrates adalah:

Timokrasi.

.....

Oligarki.

.....

Demokrasi.

.....

Tirani.

.....

4. Bagikan bahan ajar (*handout*) yang telah dibuat kepada peserta didik. Jelaskan bahwa beberapa point penting sengaja dihilangkan dengan tujuan peserta didik tetap berkonsentrasi selama proses belajar mengajar.
5. Setelah selesai materi, minta peserta didik menyampaikan materi, minta anak didik membacakan hasil catatannya.
6. Berikan klarifikasi.<sup>19</sup>

“Menurut Silberman Langkah-langkah Strategi *Guided Note Taking* (Membuat Catatan Terbimbing)

Adapun langkah-langkah Strategi *Guided Note Taking* adalah:

1. Persiapkan sebuah *Hand-Out* yang menyimpulkan poin-poin penting dari sebuah pelajaran yang disampaikan dengan ceramah yang anda berikan.
2. Sebagai ganti memberikan teks yang lengkap, tinggalkan bagian-bagian teks itu kosong.
3. Beberapa cara melakukan hal ini meliputi :
  - a. Menyediakan sejumlah istilah dan definisi; biarkan istilah itu atau definisinya kosong. Sifat-sifat dua segitiga yang sebangun : Ketiga sisi yang bersesuaian sama panjang (sisi, \_\_\_\_\_, sisi) \_\_\_\_\_ sisi sama panjang dan sudut yang diapit sama besar (sisi, sudut, sisi) Satu sisi sama panjang dan dua sudut sama besar (sudut, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_)
  - b. Tinggalkan satu atau lebih dari sejumlah poin itu kosong.
  - c. Tinggalkan kata-kata kunci dalam sebuah paragraf singkat kosong.
4. Bagikan *Hand Out* kepada peserta didik, jelaskan bahwa anda telah membuat blangko-blangko itu untuk membantu mereka mendengarkan secara aktif pelajaran yang disampaikan secara ceramah.

---

<sup>19</sup> Syaiful Bahri Djamarah, Op.Cit,h.401.

Variansi Strategi *Guided Note Taking* (Membuat Catatan Terbimbing):

- a. Berikan sebuah kertas kerja yang menyediakan sub-sub topik utama dari materi anda yang sedang anda sampaikan.
- b. Tinggalkan sejumlah besar ruang untuk catatan. Hasilnya akan nampak sesuatu seperti ini: [*Pilihan:* Setelah presentasi, berilah peserta didik kopian kedua dari *Hand-Out* yang kosong. Tantanglah mereka mengisi *Hand-Out* kosong tanpa melihat catatan mereka.]
- c. Bagilah suatu pelajaran yang disampaikan dengan ceramah menjadi beberapa bagian. Mintalah peserta didik mendengarkan penuh perhatian selagi anda berbicara tapi tidak boleh mencatat. Malahan, ajaklah mereka menulis catatan-catatan selama *break* dalam pelajaran yang disampaikan dengan ceramah.<sup>20</sup>

“Menurut Fathurrohman & Sutikno (2007) yaitu memberi peserta didik panduan yang berisi ringkasan poin-poin utama dari materi pelajaran yang akan guru sampaikan dengan metode ceramah. Kedua yaitu mengkosongkan sebagian dari poin-poin penting sehingga terdapat ruang-ruang kosong dalam panduan tersebut. Alternatif cara yang dapat dilakukan untuk ruang-ruang kosong tersebut adalah memberikan suatu istilah dengan pengertiannya serta mengkosongkan istilah atau definisinya. Mengkosongkan beberapa pernyataan atau menghilangkan beberapa kata kunci dalam sebuah paragraph. Alternatif yang lain yaitu dengan membuat bahan ajar (handout) yang tercantum didalamnya sub topik dari materi pelajaran dan memberi tempat kosong yang cukup sehingga peserta didik dapat membuat catatan didalamnya. Menurut Silberman (2007) menyatakan bahwa langkah selanjutnya adalah membagikan bahan ajar (handout) yang telah dibuat oleh guru kepada peserta didik. Langkah selanjutnya, menjelaskan bahwa guru sengaja menghilangkan beberapa poin penting dalam handout dengan tujuan agar peserta didik tetap berkonsentrasi mendengarkan pelajaran yang akan anda sampaikan. Meminta peserta didik untuk membacakan hasil catatannya setelah selesai menyampaikan materi. Langkah yang terakhir adalah memberikan klarifikasi.”<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> Ranti sulistia,” penerapan strategi pembelajaran *guided note taking* Untuk meningkatkan pemahaman konsep Matematika di madrasah tsanawiyah Negeri kampar kecamatan kampar Kabupaten kampar” (o n – l i n e), tersedia di : [http://repository.uin-suska.ac.id/2030/1/2012\\_201238](http://repository.uin-suska.ac.id/2030/1/2012_201238).(28 januari 2018).

<sup>21</sup> Dyah Erlina Sulistyoningrum, *Op.Cit,h 14*



“Menurut Hisyam Zaini Adapun langkah-langkah strategi *guided note taking* adalah:

1. Guru memberi peserta didik panduan yang berisi ringkasan poin-poin utama dari materi pelajaran yang akan anda sampaikan dengan strategi *guided note taking*.
2. Guru mengosongkan sebagian dari poin-poin yang anda anggap penting sehingga akan terdapat ruang-ruang kosong dalam panduan tersebut.
3. Beberapa cara yang dapat dilakukan:
  - a. Guru memberikan suatu istilah dengan pengertiannya, kosongkan istilah atau defenisinya.
  - b. Guru mengosongkan beberapa pertanyaan jika poin-poin utamanya terdiri dari beberapa pertanyaan
  - c. Guru menghilangkan beberapa kata kunci dari sebuah paragraf.
  - d. Guru dapat juga dibuat bahan ajar (*handout*) yang tercatum didalamnya topik-topik dari materi pelajaran anda.
  - e. Guru membagikan bahan ajar (*handout*) yang anda buat kepada peserta didik. Jelaskan anda sengaja menghilangkan beberapa poin penting dalam *handout* dengan tujuan agar peserta didik tetap berkonsentrasi mendengarkan pelajaran yang akan anda sampaikan.
  - f. Gurus elesai menyampaikan materi, minta peserta didik untuk membacakan hasil catatannya.
  - g. Guru memberikan klasifikasi. Yaitu guru mengelompokkan istilah-istilah
  - h. sesuai dengan defefenisi yang sudah dicatat.<sup>22</sup>

### **Kelebihan dan kekurangan strategi pembelajaran *guide note taking***

”Menurut Hisyam Zaini Adapun kelebihan *Guided note taking* adalah sebagai berikut:

1. Strategi ini cocok untuk kelas besar dan kecil
2. Strategi ini dapat digunakan sebelum selama berlangsung, atau sesuai kegiatan pembelajaran.
3. Strategi ini cukup berguna untuk materi pengantar.
4. Strategi ini sangat cocok untuk materi-materi yang mengandung fakta-fakta, rukun-rukun atau prinsip-prinsip dan defenisi-defenisi.
5. Strategi ini mudah digunakan ketika peserta didik harus mempelajari yang bersifat menguji pengetahuan kognitif.
6. Strategi ini cocok untuk memulai pembelajaran sehingga peserta didik akan terfokus perhatiannya pada istilah dan konsep yang akan dikembangkan dan yang berhubungan dengan mata pelajaran untuk kemudian dikembangkan menjadi konsep atau bagan pemikiran yang lebih ringkas.

---

<sup>22</sup> Syarifah, *Op.Cit*,h 12



7. Strategi ini dapat digunakan beberapa kali untuk merangkum bab-bab yang berbeda.
8. Strategi ini cocok untuk menggantikan ringkasan yang bersifat naratif atau tulisan naratif yang panjang.
9. Strategi ini dapat dimanfaatkan untuk menilai kecenderungan seseorang terhadap suatu informasi tertentu.
10. Strategi ini memungkinkan siswa belajar lebih aktif, karena memberikan kesempatan mengembangkan diri, fokus pada handout dan materi ceramah serta diharapkan mampu memecahkan masalah sendiri dengan menemukan (*Discovery*) dan bekerja sendiri.

**Adapun kelemahan strategi *Guided note taking* adalah**

1. Jika *guided note taking* digunakan sebagai strategi pembelajaran pada setiap materi pembelajaran, maka guru akan sulit mengontrol kegiatan dan keberhasilan siswa.
2. Kadang-kadang dalam implementasinya, memerlukan waktu yang panjang sehingga guru sulit menyesuaikan dengan waktu yang ditentukan.
3. Kadang-kadang sulit dalam pelaksanaan karena guru harus mempersiapkan *handout* atau perencanaan terlebih dahulu dengan memilih bagian atau materi mana yang harus dikosongkan dan pertimbangan kesesuaian materi dengan kesiapan siswa untuk belajardengan model strategi tersebut.
4. Guru-guru yang sudah terlanjur menggunakan strategi lama sulit beradaptasi pada strategi baru.
5. Menuntut para guru untuk menguasai materi lebih luas lagi dari standar yang telah ditetapkan.
6. Biaya untuk pengadaan *handout* bagi sebagian guru masih dirasakan mahal dan kurang ekonomis.
7. Kisah Nabi Ibrahim dan Nabi Ismail yang cukup panjang, sehingga sulit untuk materi mana yang akan di kosongkan dan terlalu luas pembahasan yang akan dikuasai oleh peserta didik.<sup>23</sup>

“Menurut Syaiful Bahri Djamarah Kelebihan Guide Note Taking

1. Strategi pembelajaran ini dapat digunakan sebelum, selama berlangsung atau sesuai kegiatan pembelajaran.
2. Strategi pembelajaran ini cukup digunakan untuk materi pengantar.
3. Strategi pembelajaran mudah digunakan ketika peserta didik harus mempelajari materi yang bersifat menguji pengetahuan kognitif
4. Strategi pembelajaran cocok untuk memulai pelajaran sehingga peserta didik akan terfokus perhatiannya pada istilah dan konsep yang akan dikembangkan dan yang berhubungan dengan mata

---

<sup>23</sup> Ibid, h 14

pelajaran untuk kemudian dikembangkan menjadi konsep atau bagan pemikiran yang lebih ringkas.

5. Strategi pembelajaran untuk menggantikan ringkasan yang bersifat naratif atau tulisan naratif yang panjang.

#### Kekurangan Guide Note Taking

1. Jika guide note taking digunakan sebagai strategi pembelajaran pada setiap materi pelajaran, maka guru akan sulit mengontrol kegiatan dan keberhasilan siswa.
2. Kadang-kadang sulit dalam pelaksanaan karena guru harus mempersiapkan hand-out atau perencanaan terlebih dahulu, dengan memilah bagian atau materi mana yang harus dikosongkan dan pertimbangan materi dengan siswa untuk belajar dengan strategi pembelajaran tersebut.<sup>24</sup>

## 4. Media Animasi

### a. Pengertian

Kata media berasal dari latin yang adalah bentuk jamak dari medium. Penertian media sangat luas namun kita membatasi pada media pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran.<sup>25</sup> Karena proses belajar mengajar hakikatnya adalah komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima.

Secara umum media mempunyai kegunaan:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
- 3) Menimbulkan gairah belaja, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.

<sup>24</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Op.Cit*

<sup>25</sup> Rohman Muhammad, Sofan Amri, *Op. Cit* h 129.

- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visua, auditori dan kinestetiknya
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

“menurut Kemp dan Dayton, kontribusi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- (1). Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terserap
- (2). Pembelajaran dapat lebih menarik
- (3). Pembelajaran dapat lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
- (4). Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
- (5). Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
- (6). Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan di manapun diperlukan
- (7). Sikap positif peserta didik terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
- (8). Peran guru berubah ke arah positif.<sup>26</sup>

Animasi berasal dari kata “*Animation*” yang dalam bahasa Inggris “*to animate*” yang berarti menggerakkan. Animasi dapat diartikan sebagai menggerakkan sesuatu (gambar atau obyek) yang diam.<sup>27</sup>

“Menurut Wojowasito, media animasi pembelajaran adalah media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran.”<sup>28</sup>

---

<sup>26</sup> Ibid, h130.

<sup>27</sup> Dina Utami, “Animasi dalam Pembelajaran”, [online]. Tersedia : [http://www.scribd.com/doc/7988195/22212421201-12032007111113-Efektifitas-Animasi-Dalam-pembelajaran\(03 Maret 2014\).](http://www.scribd.com/doc/7988195/22212421201-12032007111113-Efektifitas-Animasi-Dalam-pembelajaran(03%20Maret%202014).)

<sup>28</sup> Ibid .

“Media animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Media animasi dapat menunjukkan urutan dari waktu ke waktu seperti sebuah proses. Salah satu keunggulan animasi adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Sehingga dapat diartikan media animasi merupakan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran”.<sup>29</sup>

“Menurut Sanjaya Media film animasi merupakan jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat. Media ini memiliki kemampuan lebih baik dan lebih menarik karena melibatkan indera pendengar dan indera penglihatan yang dapat menarik perhatian siswa dalam”.<sup>30</sup>

“Menurut Imayanti Media animasi merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Media animasi pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan saja digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran. Dalam suatu penelitian disebutkan bahwa pentingnya animasi sebagai media pembelajaran adalah memiliki kemampuan untuk memaparkan suatu yang rumit atau kompleks serta sulit dijelaskan dengan hanya gambar atau kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka media animasi pembelajaran dapat digunakan untuk menjelaskan materi secara nyata tidak gampang dijawab oleh sekilas saja.”<sup>31</sup>

---

<sup>29</sup> Liza yunita,” pengaruh penggunaan media animasi terhadap Aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi Sistem pencernaan di smp 1 darussalam”. (On-Line) tersedia di : <https://repository.ar-raniry.ac.id/504/1/skripsi%20gabungan>. (28 Januari 2018).

<sup>30</sup> Aji kusumo atmojo, “penerapan media film animasi Untuk meningkatkan hasil belajar kompetensi dasar menggambar proyeksi “ ( On-Line ) tersedia di <https://www.google.com/search?q=skripsi%20media%20animasi%20pdf&ie=utf-8&oe=utf-8&aq=t&rls=org.mozilla:en-us:official&client=firefox-a&channel=np&source=hp#> (25 Januari 2018)

<sup>31</sup> Nurul lolona lingga , “pengaruh pemberian media animasi terhadap perubahan Pengetahuan dan sikap gizi seimbang pada siswa kelas VI Sekolah dasar negeri tanjung duren utara 01 pagi Jakarta barat” ( on-line ), tersedia di : <https://www.google.com/search?q=skripsi%20media%20animasi%20pdf&ie=utf-8&oe=utf-8&aq=t&rls=org.mozilla:en-us:official&client=firefox-a&channel=np&source=hp#> (25 januari 2018).

## b. Kelebihan dan kekurangan media Animasi

### Kelebihan media animasi

Kelebihan media animasi dalam pembelajaran diantaranya adalah pengalaman lebih luas, meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan pembelajaran, interaksi yang lebih luas karena didalamnya terdapat animasi sehingga komunikasi antara guru dan siswa lebih interaktif. Sedangkan menurut Reiber menjelaskan bahwa animasi dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik jika digunakan secara tepat. Berdasarkan penelitian, peserta didik yang memiliki latar belakang pendidikan dan pengetahuan rendah cenderung memerlukan bantuan, salah satunya animasi, untuk menangkap konsep materi yang disampaikan.

### Kekurangan media animasi

Memerlukan kreatifitas dan ketrampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran, memerlukan software khusus untuk membukanya, guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan memahami siswanya, bukan memanjakannya dengan berbagai animasi pembelajaran yang cukup jelas tanpa adanya usaha belajar dari mereka atau penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu frame cenderung akan sulit dicerna siswa.<sup>32</sup>

Kelebihannya media animasi adalah sebagai berikut:

1. Dapat menstimulasikan efek gerak
2. Dapat diberi suara ataupun warna
3. Tidak memerlukan penyajian khusus dalam penyajiannya
4. Tidak memerlukan ruangan gelap dalam penyajiannya

Kelemahan media animasi adalah sebagai berikut:

1. Memerlukan peralatan khusus dalam penyajiannya
2. Memerlukan tenaga listrik
3. Memerlukan keterampilan khusus dan kinerja dan kerja tim dalam pembuatannya.<sup>33</sup>

---

<sup>32</sup> Ibid

<sup>33</sup> Rohman Muhammad, Sofan Amri, *Op. Cit* h 132.

Kelebihan Media Animasi adalah sebagai berikut

1. Memperindah tampilan presentasi.
2. Menarik perhatian dengan adanya pergerakan dan suara yang selaras.
3. Memudahkan susunan presentasi.
4. Mempermudah penggambaran suatu materi.
5. Menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
6. Menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif.
7. Mengurangi jumlah waktu belajar mengajar.
8. Meningkatkan kualitas belajar peserta didik.
9. Melakukan proses pembelajaran dimana saja dan kapan saja.
10. Meningkatkan sikap positif peserta didik terhadap proses belajar dan bahan belajar.
11. Mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.

Kelemahan dari media animasi diantaranya :

1. Memerlukan kreatifitas dan ketrampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Memerlukan software khusus untuk membukanya.<sup>34</sup>

## 5. Pengertian Hasil Belajar

### a. Evaluasi

Evaluasi artinya penilaian terhadap tingkat keberhasilan mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program.

“Menurut Tardif at al, evaluasi berarti proses penilaian untuk menggambarkan prestasi yang dicapaiseorang peserta didik sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan”.<sup>35</sup>

---

<sup>34</sup> Dina Utami, “Animasi dalam Pembelajaran”, [online]. Tersedia : <http://www.scribd.com/doc/7988195/22212421201-12032007111113-Efektifitas-Animasi-Dalam-pembelajaran> di akses [03 Maret 2014]

<sup>35</sup> Syah Muhibbin, h,197.

## b. Hasil Belajar

Hasil belajar sendiri merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi peserta didik dan dari sisi guru. Dari sisi peserta didik hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor<sup>36</sup>

“Menurut Agus Suprijono, hasil belajar menurut teori taksonomi Bloom meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

### 1. Ranah Kognitif

Ranah ini meliputi *knowledge* (pengetahuan atau ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai).

### 2. Ranah Afektif

Ranah ini meliputi *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi).

### 3. Ranah Psikomotorik

Ranah ini mencakup *initiator*, *pre-routine*, dan *routinized*, selain itu keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.”<sup>37</sup>

Hasil belajar adalah ranah tujuan instruksional dari suatu pendidikan (kognitif, afektif, psikomotorik), berupa perubahan sikap atau perilaku. Peninjauan evaluatif terhadap proses belajar mengajar akan berguna

<sup>36</sup> Slametto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta,, 2010), h. 16.

<sup>37</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), h. 6.



sebagai dasar bagi berbagai tindakan korektif terhadap proses belajar mengajar dicapai oleh peserta didik.<sup>38</sup>

B.S Bloom bersama rekan-rekannya yang berpikir sehaluan pada tahun 1956 menerbitkan karya yang berjudul “*Taxonomy of Educational Cognitive Domain*”.<sup>39</sup> Dalam revisi Bloom tahun 2011 oleh Lorin Anderson mendeskripsikan kata kunci C1-C6 setiap kategori dapat dilihat dalam tabel di bawah ini :<sup>40</sup>

**Tabel 2**  
**Kategori dan Kata kunci Ranah Kognitif**

KATEGORI	KATA KUNCI
<b><i>Remembering (Meningat):</i></b> Dapatkah peserta didik mengucapkan atau mengingat informasi?	Menyebutkan definisi, menirukan ucapan, menyatakan susunan, mengucapkan, mengulang, menyatakan
<b><i>Understanding (Memahami):</i></b> Dapatkah peserta didik menjelaskan konsep, prinsip, hukum atau prosedur?	mengelompokkan, menggambarkan, menjelaskan identifikasi, menempatkan, melaporkan, menjelaskan, menerjemahkan, pharaprase.
<b><i>Applying (Menerapkan):</i></b> Dapatkah peserta didik menerapkan pemahaman dalam situasi baru?	memilih, mendemonstrasikan, memerankan, menggunakan, mengilustrasikan, menginterpretasi, menyusun jadwal, membuat sketsa, memecahkan masalah, menulis
<b><i>Analyzing (Menganalisis):</i></b> Dapatkah peserta didik memilah bagian-bagian berdasarkan perbedaan dan kesamaannya?	mengkaji, membandingkan, mengkontraskan, membedakan, melakukan deskriminasi, memisahkan, menguji, melakukan experiment,

<sup>38</sup> W.S, Winkel,. *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta : Grasindo, 1996), h 45

<sup>39</sup> *Ibid*, h 46

<sup>40</sup> Bloom's Taxonomy: *The 21st Century Version, Education Technology and Mobile Learning*, A Resource of Free Educational Web Tool and Mobile App for Education

	mempertanyakan.
<b><i>Evaluating (Menilai):</i></b> Dapatkah peserta didik menyatakan baik atau buruk terhadap sebuah fenomena atau objek tertentu?	Memberi argumentasi, mempertahankan, menyatakan, memilih, memberi dukungan, memberi penilaian, melakukan evaluasi
<b><i>Creating (mencipta):</i></b> Dapatkah peserta didik menciptakan sebuah benda atau pandangan?	merakit, mengubah, membangun, mencipta, merancang, mendirikan, merumuskan, menulis.

Istilah *Psychomotor*, psikomotor terkait dengan kata motor, sensory-motor, atau perceptual- motor. Ranah psikomotor erat kaitannya dengan kerja otot yang menjadi penggerak tubuh dan bagian-bagiannya.

#### Keterampilan Proses dan Indikator:

##### 1) Mengamati (Observasi)

Menggunakan indera penglihat, pembau, pendengar, pengecap dan peraba, atau menggunakan fakta yang relevan dan memadai.

##### 2) Mengelompokkan (Klasifikasi)

Seperti mencari perbedaan, mengontraskan ciri-ciri, mencari kesamaan, membandingkan, dan mencari dasar penggolongan.

##### 3) Meramalkan (Prediksi)

Mencakup keterampilan mengajukan perkiraan tentang sesuatu yang belum terjadi berdasarkan kecenderungan yang sudah ada.

##### 4) Berkomunikasi (Bertanya)

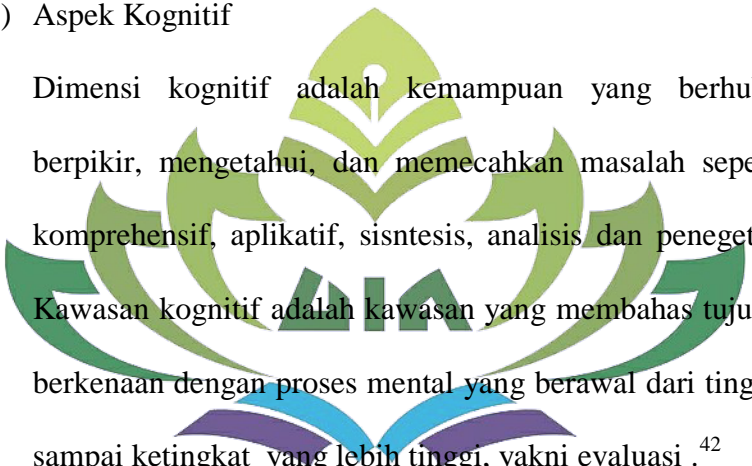
Mendiskusikan hasil kegiatan suatu masalah atau suatu peristiwa

##### 5) Melaksanakan percobaan atau penyelidikan

- 6) Menafsirkan Pengamatan (Interpretasi)
- 7) Mencatat setiap hasil pengamatan Menghubung-hubungkan hasil pengamatan.<sup>41</sup>

Sesuai dengan taksonomi tujuan pembelajaran, hasil belajar dibedakan dalam tiga aspek, yaitu hasil belajar aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Selanjutnya disini akan diuraikan tiga aspek kognitif,afektif dan psikomotorik.

#### 1) Aspek Kognitif



Dimensi kognitif adalah kemampuan yang berhubungan dengan berpikir, mengetahui, dan memecahkan masalah seperti pengetahuan komprehensif, aplikatif, sisntesis, analisis dan penegetahuan evaluatif. Kawasan kognitif adalah kawasan yang membahas tujuan pembelajaran berkenaan dengan proses mental yang berawal dari tingkat pengetahuan sampai ketinggian yang lebih tinggi, yakni evaluasi .<sup>42</sup>

#### 2) Aspek Afektif

Dimensi afektif adalah kemampuan yang berhubungan dengan sikap, nilai , minat, dan aspresiasi.<sup>43</sup> Menurut Uno, ada lima tingkat afeksi dari yang paling sederhana ke yang kompleks, yaitu kemauan menerima,

---

<sup>41</sup> Nuryani Rustaman, *Strategi Belajar Mengajar Biologi*, (FKIP UPI, Bandung, 2003), h 102

<sup>42</sup> Jamil Suprihatiningrum. *Strategi Pembelajaran*. (Ar-Ruzz Media. Jogjakarta. 2013). h 38.

<sup>43</sup> Ibid. Hal, 41.

kemauan menanggapi, berkeyakinan, penerapan karya, serta ketekunan dan ketelitian.

### c. **Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

“Menurut Slameto, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi 2 yaitu:

#### a. *Faktor Intern, diantaranya:*

- 1) Faktor jasmaniah, diantaranya adalah : faktor kesehatan dan cacat tubuh.
- 2) Faktor psikologis, diantaranya adalah : intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
- 3) Faktor kelelahan.

#### b. *Faktor ekstern, diantaranya:*

- 1) Faktor keluarga, meliputi: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, dan sebagainya.
- 2) Faktor sekolah, meliputi: metode mengajar, kurikulum, disiplin, alat pengajaran, dan sebagainya.
- 3) Faktor masyarakat, meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.”<sup>44</sup>

---

<sup>44</sup> *Ibid*, h. 54

## 6. Kajian Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungan

Tabel 3

### Hubungan Kajian Materi dengan Kurikulum

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran
<p>1.1 Mengagumi keteraturan dan kompleksitas ciptaan Tuhan tentang aspek fisik dan kimiawi, kehidupan dalam ekosistem, dan peranan manusia dalam lingkungan serta mewujudkannya dalam pengamalan ajaran agama yang dianutnya</p> <p>2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pengamatan, percobaan, dan berdiskusi</p> <p>2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan</p> <p>2.3 Menunjukkan perilaku bijaksana dan bertanggungjawab dalam</p>	 <p><b>Interaksi Makhluk Hidup dan Lingkungannya</b></p>	<p>Mengamati :</p> <p>Siswa Mengamati mengenai lingkungan serta makhluk hidup dan benda tak hidup melalui video yang diputar serta yang ada di lingkungan sekitar.</p> <p>Menanya :</p> <p>Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dari video yang sudah diputar “Apa pengertian dari lingkungan?”</li> <li>2. Ada berapa makhluk hidup dan benda tak hidup yang kamu jumpai di lingkungan sekitar ?</li> <li>3. Apa peran masing-masing makhluk hidup dan benda tak hidup tersebut di dalam lingkungan ?</li> </ol> <p>Eksperimen/explore :</p> <p>Siswa dikelompokkan secara heterogen dan siswa bersama kelompok mengisi catatan terbimbing yang sudah diberikan serta Melakukan pendataan makhluk hidup dan benda tak hidup yang ada di lingkungan sekitar serta jumlahnya. Kemudian jelaskan peran masing-masing makhluk hidup dan benda tak</p>

<p>aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam memilih penggunaan alat dan bahan untuk menjaga kesehatan diri dan lingkungan</p> <p>2.4 Menunjukkan penghargaan kepada orang lain dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi perilaku menjaga kebersihan dan kelestarian lingkungan</p>		<p>hidup tersebut di lingkungan.</p> <p>Asosiasi :</p> <p>Membuat kesimpulan hubungan antara makhluk hidup dan benda tak hidup serta perannya di lingkungan.</p> <p>Komunikasi :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diskusi kelompok untuk membahas hasil data yang dikumpulkan serta membahas hasil kesimpulan.</li> <li>2. Menyampaikan informasi lebih jauh tentang peran komponen-komponen ekosistem.</li> <li>3. Diskusi penanaman konsep lingkungan dalam kehidupan sehari-hari.</li> </ol> <p>Mengamati :</p> <p>Siswa Mengamati mengenai tayangan tentang peristiwa makan dan dimakan dalam suatu ekosistem melalui video yang diputar serta yang ada di lingkungan sekitar.</p> <p>Menanya :</p> <p>Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah produsen dan konsumen dalam suatu ekosistem selalu sama ?</li> <li>2. Bagaimanakah rangkaian peristiwa makan dan dimakan di suatu ekosistem ?</li> <li>3. Apakah yang dimaksud</li> </ol>
--	--	--

		<p>dengan jaring-jaring makanan ?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Manakah yang lebih banyak jumlahnya, produsen atau konsumen ? Mengapa ?</li> <li>5. Apakah yang dimaksud dengan interaksi ?</li> <li>6. Ada berapa jenis interaksi di dunia ? Apakah contoh-contohnya?</li> </ol> <p>Eksperimen/explore :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dikelompokkan secara heterogen dan bersama kelompok Mendata berbagai jenis tumbuhan dan hewan yang ditemukan dalam suatu ekosistem.</li> <li>2. Mendata jumlah masing-masing komponen ekosistem yang ditemukan.</li> </ol> <p>Asosiasi :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa bersama kelompok Mengolah data percobaan ke dalam bentuk tabel.</li> <li>2. Membuat rangkaian peristiwa makanan dan dimakan dalam urutan tertentu dari makhluk hidup yang ditemukan untuk menemukan konsep rantai makanan.</li> <li>3. Merangkai beberapa rantai makanan menjadi satu kesatuan untuk menemukan konsep jaring-jaring makanan.</li> <li>4. Membuat urutan makhluk hidup mulai dari produsen hingga konsumen tertinggi</li> </ol>
--	--	---

		<p>dari ekosistem yang diselidiki dengan mencantumkan jumlahnya untuk mendapatkan konsep piramida makanan.</p> <p>Komunikasi :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diskusi kelompok untuk membahas hasil percobaan.</li> <li>2. Menyampaikan hasil percobaan di depan kelas.</li> <li>3. Menyampaikan informasi lebih jauh tentang rantai makanan, jaring-jaring makanan, serta piramida makanan.</li> <li>4.</li> </ol>
--	--	--

#### a. Pengertian Lingkungan

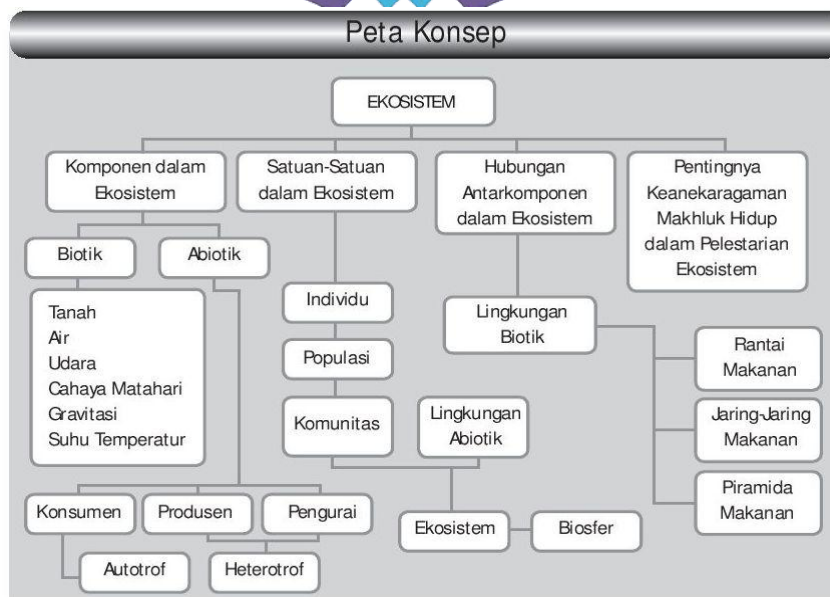
Istilah **lingkungan** berasal dari kata "*Environment*" yang memiliki makna "*The physical, chemical surrounding organism*". Berdasarkan istilah tersebut, lingkungan dapat diartikan sebagai segala sesuatu diluar individu yang merupakan suatu sistem kompleks dan dapat mempengaruhi satu sama lain. Lingkungan terdiri dari 2 komponen yaitu : Komponen biotik dan komponen abiotik. Makhluk hidup yang merupakan komponen biotik tentu saja melakukan suatu interaksi. Interaksi tersebut bisa saja terjadi antar komponen biotik dan biotik maupun komponen biotik dengan abiotik. Interaksi yang dilakukan menghasilkan hubungan timbal balik, ada yang saling diuntungkan ada pula yang diuntungkan dan dirugikan. Antara



komponen biotik dan abiotik, interaksi yang terjadi bisa saja antar spesies maupun diluar spesies. Pada bahasan ini kita memasuki tingkat organisasi kehidupan yaitu ditingkat ekosistem.

### b. Pengertian Ekosistem

**Ekosistem** merupakan hubungan timbal balik antara makhluk hidup dan lingkungan serta makhluk hidup dengan makhluk hidup lainnya. Ekosistem merupakan suatu kesatuan sistem dimana komponen - komponen di dalamnya saling berinteraksi. Cabang ilmu biologi yang mempelajari tentang ekosistem adalah **ekologi**. Kata ekologi berasal dari bahasa Yunani yaitu *oikos* yang berarti rumah atau tempat untuk hidup dan *logos* yang berarti ilmu. Jadi ekologi dapat didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari hubungan timbal balik (interaksi) antara komponen biotik dan abiotik.



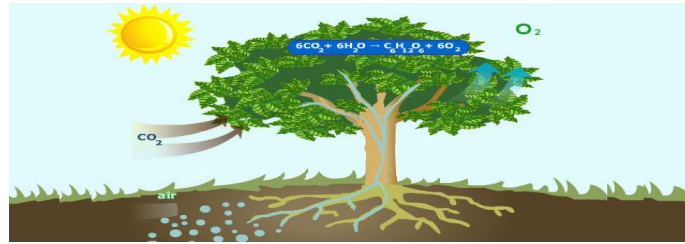
### c. **Komponen Penyusun Ekosistem**

#### a) *Komponen Biotik*

Komponen biotik merupakan komponen yang terdiri dari semua makhluk hidup, Misalnya manusia, hewan, tumbuhan dan mikroorganisme. Pada komponen abiotik ini terdapat tingkatan organisasi kehidupan. Tingkat organisasi kehidupan dimulai dari sel, yang merupakan unit struktural dan fungsional yang menyusun makhluk hidup. Sel - sel spesifik bergabung menjadi jaringan. Jaringan - jaringan dengan fungsi yang sama menyusun suatu organ. Organ - organ bekerja secara spesifik membentuk suatu sistem organ. Sistem organ menyusun individu. Individu dalam satu spesies berkumpul membentuk suatu populasi. Populasi menyusun komunitas. Suatu komunitas yang menempati wilayah dan berinteraksi dengan lingkungannya disebut dengan ekosistem. Ekosistem- ekosistem yang ada disebut dengan bioma.

#### 1) Produsen

Tumbuhan dapat menghasilkan makanan sendiri melalui proses fotosintesis. oleh karena itu tumbuhan disebut sebagai produsen. Karena kemampuannya membuat makanan sendiri tumbuhan disebut sebagai organisme *autotrof*. Zat makanan yang terbentuk merupakan energi kimiawi yang tersimpan pada bagian daun, akar atau buah. Hasil fotosintesis lainnya adalah oksigen yang dilepas ke udara dan digunakan oleh makhluk hidup lain.



Gambar 1  
Proses Fotosintesis  
(Sumber : <http://www.mediabelajar.info/2017/04/interaksi-makhluk-hidup-dengan.html>)

## 2) Konsumen

Manusia dan hewan termasuk dalam golongan konsumen. hal ini disebabkan karena manusia dan hewan tidak dapat membuat makanannya sendiri. konsumen disebut juga organisme *heterotrof*. konsumen dibagi menjadi 3 yaitu *herbivora* (pemakan tumbuhan), *karnivora* (pemakan daging) dan *omnivora* (pemakan segala).



Gambar 2  
Konsumen  
(Sumber : <http://www.mediabelajar.info/2017/04/interaksi-makhluk-hidup-dengan.html>)

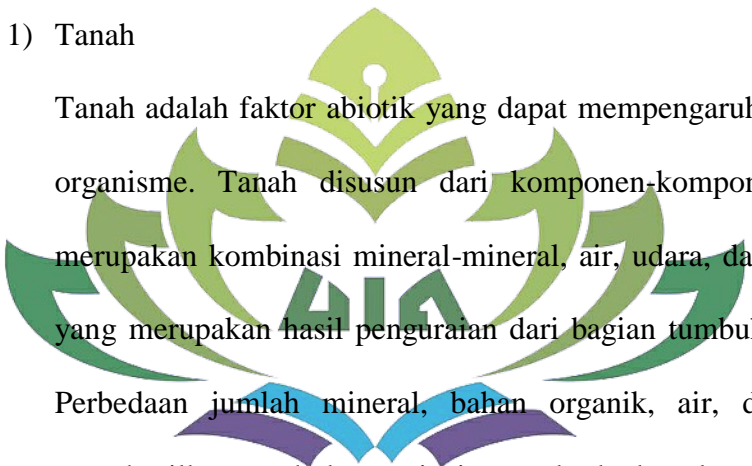
### 3) Dekomposer

Dekomposer atau pengurai merupakan organisme yang menguraikan zat organik pada makhluk hidup yang sudah mati. contoh organisme ini adalah bakteri dan jamur saprofit.

#### ***b) Komponen abiotik***

Segala sesuatu yang tidak hidup yang ada dalam ekosistem disebut faktor abiotik. Komponen abiotik terdiri dari:

##### 1) Tanah



Tanah adalah faktor abiotik yang dapat mempengaruhi tumbuhan dan organisme. Tanah disusun dari komponen-komponen tanah yang merupakan kombinasi mineral-mineral, air, udara, dan bahan organik yang merupakan hasil penguraian dari bagian tumbuhan atau hewan. Perbedaan jumlah mineral, bahan organik, air, dan udara akan menghasilkan tanah dengan jenis yang berbeda pula.

##### 2) Temperatur

Temperatur juga menentukan organisme apa yang dapat hidup di tempat tertentu. Perubahan temperatur akan sangat mempengaruhi organisme yang ada.

##### 3) Air

Faktor abiotik lain yang penting adalah air. Air membantu seluruh makhluk hidup melangsungkan proses - proses penting dalam

hidupnya seperti pencernaan makanan dan membuang bahan - bahan yang tidak diperlukan oleh tubuh.

4) Sinar Matahari

Matahari adalah sumber energi utama untuk seluruh organisme di muka bumi. Tumbuhan dapat membuat makanannya dengan bantuan sinar matahari. begitu juga manusia dan hewan memperoleh makanan dari tumbuhan.

5) Gravitasi

**d. Satuan – satuan dalam Ekosistem**

**a. Individu**

Individu adalah makhluk hidup tunggal yang dapat hidup secara fisiologis. Individu merupakan satuan fungsional terkecil penyusun ekosistem.

**b. Populasi**

Populasi merupakan kumpulan individu sejenis pada suatu daerah dalam jangka waktu tertentu. Kehidupan suatu populasi dipengaruhi oleh populasi makhluk hidup yang lain. Jumlah individu sejenis dalam satuan luas tertentu pada jangka waktu tertentu disebut kepadatan populasi.

**c. Komunitas**

Komunitas merupakan kumpulan beberapa populasi yang berbeda yang saling berinteraksi pada daerah dan waktu tertentu.

#### *d. Ekosistem*

Ekosistem merupakan interaksi antara makhluk hidup dengan lingkungan abiotiknya. Berdasarkan proses terbentuknya ekosistem dibedakan menjadi dua, yaitu ekosistem alami dan ekosistem buatan.

**a) Ekosistem alami** yaitu ekosistem yang terbentuk secara alamiah.

Contoh : ekosistem hutan, laut, sungai, dan rawa.

**b) Ekosistem buatan** yaitu ekosistem yang dibentuk secara sengaja oleh manusia.

Contoh : ekosistem sawah, kolam, perkebunan, dan hutan budidaya.

#### *e. Bioma*

Di bumi terdapat 6 bioma utama yaitu bioma gurun, padang rumput, hutan basah, hutan gugur, taiga, dan tundra. Masing-masing bioma mempunyai sifat yang khas yang dipengaruhi oleh kondisi komponen abiotiknya.



Gambar 3

Satuan – satuan dalam Ekosistem

(Sumber : <http://www.mediabelajar.info/2017/04/interaksi-makhluk-hidup-dengan.html>)

## e. Hubungan Antar Komponen Dalam Ekosistem

### a. Rantai Makanan

Rantai makanan merupakan model bagaimana energi dalam makanan berpindah dari organisme ke organisme yang lain dalam ekosistem. Tumbuhan menghasilkan makanan untuk dirinya sendiri yang disimpan dalam akar, batang dan daun. Hewan makan tumbuhan, dan selanjutnya hewan tersebut dimakan oleh hewan lain. Dengan cara ini energi dari matahari disebarkan ke seluruh ekosistem. Berikut ini adalah gambaran dari rantai makanan :



Gambar 4

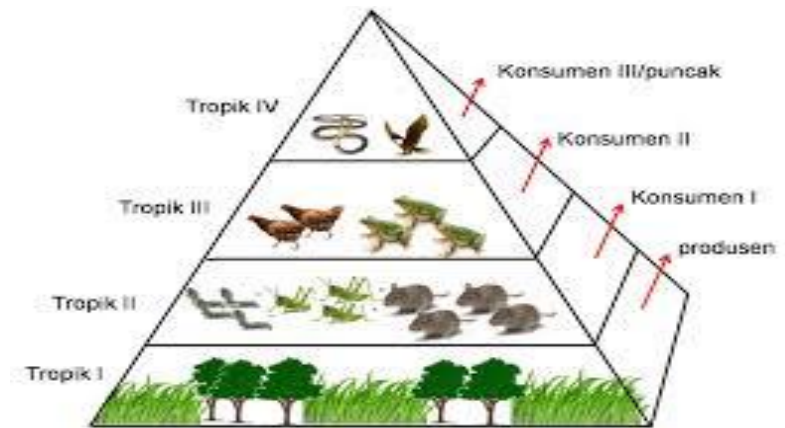
Rantai – rantai Makanan

(Sumber : <http://www.mediabelajar.info/2017/04/interaksi-makhluk-hidup-dengan.html>)





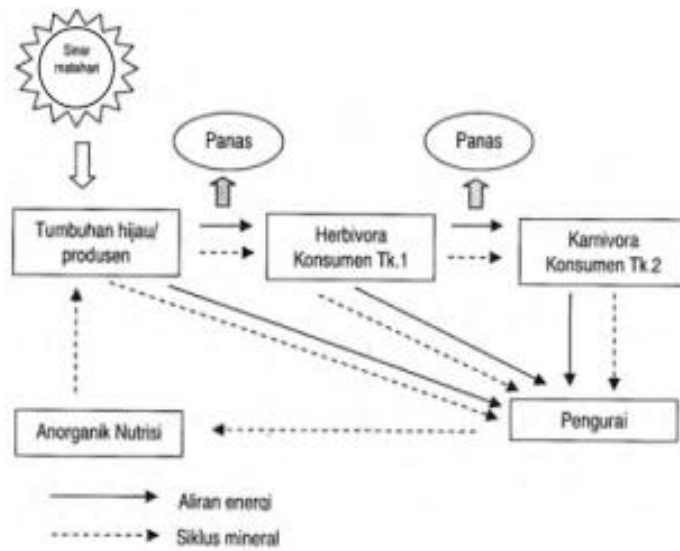
konsumen I. Jumlah konsumen I harus lebih banyak daripada jumlah konsumen II begitu seterusnya.



Gambar 6  
Piramida Makanan  
(Sumber : <http://www.mediabelajar.info/2017/04/interaksi-makhluk-hidup-dengan.html>)

#### **d. Aliran Energi**

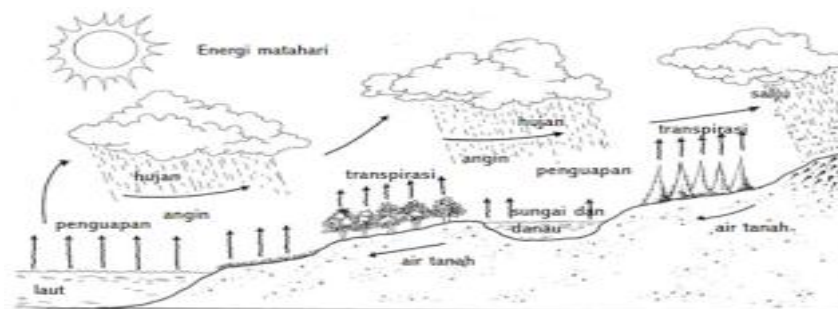
Merupakan perpindahan energi dari tempat yang tinggi ke tempat yang rendah. Yaitu dari sinar matahari lalu produsen, ke konsumen tingkat I, ke konsumen tingkat II sampai pengurai. Sedangkan mineral membentuk siklus. Energi yang dilepas sangat kecil karena setiap organisme membutuhkan energi dalam memenuhi kebutuhannya.



Gambar 7  
Aliran energi  
(Sumber : <http://www.mediabelajar.info/2017/04/interaksi-makhluk-hidup-dengan.html>)

#### e. Siklus energi

Merupakan perpindahan zat dari tempat satu ke tempat yang lainnya. Akhirnya akan kembali ke tempat zat itu berasal. Contoh lihat siklus air di bawah ini!



Gambar 8  
Siklus Energi  
(Sumber : <http://www.mediabelajar.info/2017/04/interaksi-makhluk-hidup-dengan.html>)

## **f. Bentuk Interaksi Antar Organisme**

### *a. Hubungan Kompetisi*

Hubungan kompetisi terjadi jika dalam suatu ekosistem terdapat ketidakseimbangan, misalnya kekurangan air, makanan, pasangan kawin, dan ruang. Hubungan kompetisi dapat terjadi dalam satu spesies maupun yang berbeda spesies.

### *b. Hubungan Pederasi*

Hubungan predasi yaitu hubungan antara organisme yang memangsa dan organisme yang dimangsa. Contohnya adalah hubungan antara rusa dengan singa.

### *c. Simbiosis*

Hubungan kompetisi terjadi jika dalam suatu ekosistem terdapat ketidakseimbangan, misalnya kekurangan air, makanan, pasangan kawin, dan ruang. Hubungan kompetisi dapat terjadi dalam satu spesies maupun yang berbeda spesies.

#### **1) Simbiosis Mutualisme**

Simbiosis mutualisme yaitu hubungan antara dua jenis organisme yang saling menguntungkan

Contohnya :

- a) Kupu-kupu atau serangga yang hinggap pada tumbuhan berbunga. Kupu-kupu atau serangga menghisap madu dari bunga sedangkan tumbuhan berbunga

dibantu proses penyerbukannya oleh serangga yang hinggap pada bunga tersebut.

- b) Simbiosis antara bakteri *Eschericia coli* yang hidup di usus manusia. Bakteri tersebut menghasilkan vitamin B12 dan vitamin K yang berperan pada proses pembekuan darah manusia. Sedangkan manusia memberikan perlindungan, makanan, dan lingkungan yang cocok bagi bakteri di dalam usus.
- c) Burung jalak yang hinggap di punggung kerbau. Burung jalak mendapatkan makanan berupa kutu yang ada di tubuh kerbau sehingga tubuh kerbau terbebas dari kutu.
- d) Simbiosis antara protista yang hidup di dalam usus rayap. Rayap adalah serangga yang makan kayu, namun tidak dapat mencerna kayu. Protista dapat mencerna kayu sehingga rayap dapat menggunakan kayu sebagai sumber energinya. Protista mempunyai tempat di dalam usus rayap dan menggunakan kayu untuk sumber energinya.

## 2) Simbiosis Komensalisme

Merupakan hubungan yang terjadi antara dua organisme atau lebih yang tidak saling merugikan. dalam hal ini satu organisme diuntungkan, dan organisme yang lain tidak dirugikan.

Contohnya :

- a) Tumbuhan anggrek dengan pohon yang ditumpanginya. Anggrek diuntungkan karena dapat menempel pada batang pohon yang cukup tinggi, sehingga memperoleh sinar matahari untuk proses fotosintesis.

Sedangkan pohon yang ditumpanginya tidak mendapatkan keuntungan atau kerugian apapun karena tumbuhan anggrek mampu membuat makanannya sendiri.

- b) Ikan remora yang mengikuti hiu, ikan remora akan memakan sisa makanan yang menempel pada tubuh hiu.
- c) Burung Plover yang hinggap di mulut buaya untuk memakan remah-remah sisa makanan buaya.

### 3) Simbiosis Parasitisme

Merupakan hubungan yang terjadi antara dua organisme atau lebih, tetapi salah satu organisme merugikan organisme yang lain. Terdapat istilah inang dan parasit dalam simbiosis ini. Istilah inang digunakan untuk menyebutkan organisme yang dirugikan. Sedangkan istilah parasit digunakan untuk menyebutkan organisme yang menyebabkan kerugian pada inang.

Contonya :

- a) Tumbuhan benalu (sebagai parasit) pada pohon mangga (sebagai inang), benalu mendapat tempat hidup sekaligus mengambil air dari pohon mangga, sedangkan pohon mangga sebagai tumbuhan inang akan terhambat pertumbuhannya bahkan lama kelamaan akan mati karena kekurangan air.
- b) Tali putri (sebagai parasit) pada tumbuhan beluntas (sebagai inang), tali putri mendapat tempat hidup dan makanan dari tumbuhan beluntas, sedangkan tumbuhan beluntas akan merugi, karena makanannya diambil oleh tali putri.

- c) Kutu yang menempel di tubuh kucing atau anjing sebagai inangnya. Kutu mendapatkan keuntungan dengan mengisap darah inangnya. Inangnya dirugikan karena darahnya diambil oleh kutu sebagai parasit.

g. **Keanekaragaman Makhluk Hidup Dan Upaya Pelestariannya**

1) **Keanekaragaman makhluk hidup**

Keanekaragaman adalah perbedaan di antara makhluk hidup yang berbeda jenis dan spesiesnya. Keanekaragaman makhluk hidup sangat penting bagi kelangsungan dan kelestarian makhluk hidup. Suatu kelompok makhluk hidup yang memiliki kelestarian tinggi, terdapat keanekaragaman yang tinggi. Sebaliknya makhluk hidup yang memiliki tingkat kelestarian rendah, terdapat keanekaragaman rendah dan terancam punah. Keanekaragaman makhluk hidup bersifat tidak tetap atau tidak stabil. Hal ini disebabkan oleh campur tangan manusia terhadap lingkungan yang dapat mempengaruhi keanekaragaman. Penurunan keanekaragaman makhluk hidup dapat terjadi secara alami dan campur tangan manusia. Beberapa perbuatan manusia yang dapat mengancam atau menurunkan keanekaragaman makhluk hidup antara lain:

- a) Pembabatan hutan alam, untuk jalan raya, pabrik, perumahan dan sebagainya.
- b) Penggunaan pestisida, insektisida dan sejenisnya yang tidak bertanggung jawab.
- c) Pembuangan limbah industri yang sembarangan.



d) Perburuan hewan yang tidak bertanggung jawab

## **2) Upaya Pelestarian Keanekaragaman Makhluk Hidup**

### **a. Tumbuh-tumbuhan**

Upaya yang dilakukan, sebagai berikut:

1. Kebon koleksi, biasanya hanya untuk mempertahankan tumbuhan bibit unggul. Contoh : kebon kelapa di Bone–Bone, kebon mangga di Pasuruan.
2. Kebun plasma nutfah, merupakan perkembangan kebun koleksi, Contoh: di Cibinong LIPI dengan buah-buahan inti, temu–temuan, talas, dan suweg.
3. Kebun botani, didirikan pada tahun 1817 di Bogor, terkenal dengan Kebon Raya Bogor.

### **b. Hewan**

Upaya yang dilakukan, sebagai berikut:

1. Menangkarkan hewan langka dengan cara mengisolasi hewan tersebut.
2. Mengambil telur–telur hewan untuk dibantu menetaskannya.
3. Memindahkan hewan langka ke tempat yang lebih cocok.
4. Membuat undang–undang perburuan.

## **3) Pengaruh Kepadatan Populasi terhadap Lingkungan**

Semua kebutuhan manusia dipasok dari lingkungan yang merupakan sumber daya alam. Sumber daya alam adalah segala sesuatu yang dapat diperoleh dari lingkungan untuk keperluan manusia. Semakin meningkat jumlah populasi semakin banyak sumber daya alam yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan.

Beberapa hal yang mempengaruhi populasi manusia, yaitu:

- a. Kelahiran, kepadatan populasi akan bertambah. Angka kelahiran diperoleh menghitung jumlah kelahiran hidup tiap 1000 penduduk per tahun
- b. Kematian atau mortalitas, kepadatan populasi akan berkurang. Angka kematian diperoleh menghitung jumlah kematian tiap 1000 penduduk per tahun.
- c. Imigrasi, adanya penduduk yang datang akan menambah kepadatan populasi.
- d. Emigrasi, adanya penduduk yang pindah atau pergi akan mengurangi kepadatan populasi.

#### 4) **Pengelolaan Lingkungan**

Pengaruh pencemaran dan cara mengatasinya, yaitu:

##### **Pencemaran air**

Tanda-tanda pencemaran air dapat dilihat secara:

- a. Fisis, yaitu pada kejernihan air, perubahan suhu, perubahan rasa, dan perubahan warna air.
- b. Kimia, yaitu adanya zat kimia yang terlarut dan perubahan pH
- c. Biologi, yaitu, adanya microorganism di dalam air tersebut.

Akibat pencemaran air:

- a. Zat yang memperkaya perairan sehingga merangsang pertumbuhan mikroorganisme. Limbah yang terkandung dalam air dapat membusuk

sehingga pada air menimbulkan bau yang tidak sedap. Akibatnya kadar oksigen dalam air berkurang sehingga mengganggu makhluk hidup air lainnya. Sampah organik pada air akan mengalami penguraian melepaskan nitrat dan fosfat yang merangsang mikroorganisme seperti ganggang akan tumbuh subur sehingga akan menutupi ekosistem air. Peristiwa ini disebut eutrofikasi.

- b. Zat-zat yang bersifat racun akan membunuh organisme yang hidup di air. Zat yang bersifat racun contohnya pestisida yang penggunaannya secara berlebihan sisanya dapat sampai lingkungan air. Karena sisa pestisida itu sulit diuraikan oleh mikroorganisme. Hal ini akan menyebabkan turunnya kandungan oksigen dalam air tersebut. Dampak penggunaan pestisida disebut biological magnification yaitu pelipatgandaan bahan pencemar pada organisme dari organisme tingkat rendah ke organisme tingkat tinggi dengan kadar polutannya juga semakin tinggi.

Upaya mengatasi pencemaran air dilakukan sebagai berikut:

- a. Pengelola industri wajib membuat unit pengelolaan limbah (UPL).
- b. Menggunakan pupuk buatan dan pestida sesuai dengan dosis yang dianjurkan.
- c. Di rumah tangga wajib membuat unit pengelolaan sederhana.

### **Pencemaran udara**

Penyebab pencemaran udara antara lain: asap kendaraan, asap cerobong pabrik, dan instalasi nuklir atau percobaan nuklir.

Akibat pencemaran udara:

- a. Meningkatnya suhu bumi karena efek rumah kaca yaitu meningkatnya kadar karbondioksida, yang dikenal dengan pemanasan global
- b. Gangguan pernafasan dan penyakit paru-paru.
- c. Terjadinya hujan asam akibat asap yang menggunakan bahan bakar fosil. Hujan asam adalah hujan yang keasaman air melebihi air hujan yang tidak kena polusi. Dampak dari hujan asam ini mengakibatkan tanah menjadi kurang subur, merusak tanaman dan pH air turun.
- d. Rusaknya lapisan ozon . Dampaknya tidak akan tersaringnya sinar ultraviolet oleh lapisan ozon sehingga kulit mudah terbakar, timbul kanker kulit, lensa mata mudah terkena katarak, fotosintesis terganggu. Untuk memperlambat terjadinya pemanasan global dengan cara mengurangi pemakaian bahan bakar minyak, penghentian CFC pada almari pendingin.

Upaya mengatasi pencemaran udara dilakukan sebagai berikut:

- a. Pabrik yang mengeluarkan asap membuat cerobong asap yang tinggi agar gas pencemarnya keluar ke lingkungan berbaur dengan angin.
- b. Lokasi pabrik sebaiknya jauh dari pemukiman.
- c. Melakukan reboisasi untuk mengurangi kadar karbondioksida di

### **Pencemaran tanah**

Penyebab pencemaran tanah karena adanya sampah–sampah yang tidak dapat diuraikan, seperti plastik, kaleng, dan kaca. Akibat pencemaran tanah: kesuburan tanah menurun dan pertumbuhan tanaman terganggu.

Upaya mengatasi pencemaran tanah, antara lain :

- a. Melakukan daur ulang sampah yang tidak dapat diuraikan oleh mikroorganisme.
- b. Memisahkan sampah plastik dengan non plastik. Sampah non plastik ditimbun dijadikan humus.
- c. Tidak membuang sampah di sembarang tempat.

Selain pengaruh pencemaran lingkungan, kerusakan hutan juga mempengaruhi kualitas lingkungan hidup.

Beberapa penyebab terjadinya kerusakan hutan, yaitu:

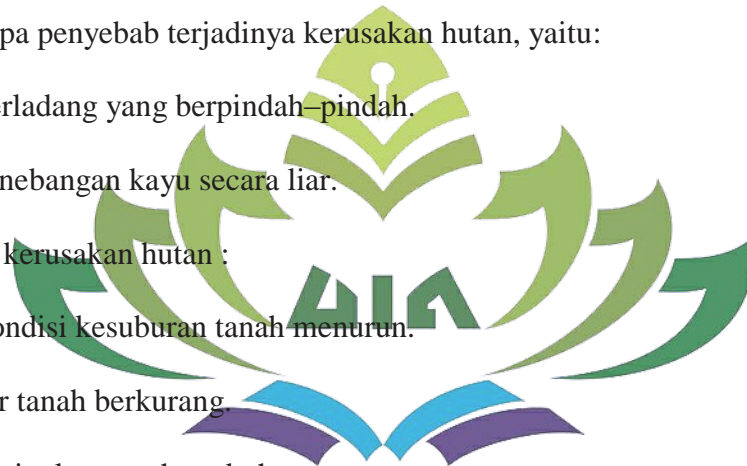
- a. Berladang yang berpindah-pindah.
- b. Penebangan kayu secara liar.

Akibat kerusakan hutan :

- a. Kondisi kesuburan tanah menurun.
- b. Air tanah berkurang.
- c. Peningkatan suhu tubuh.
- d. Flora dan fauna terancam.

Upaya mengatasi kerusakan hutan:

- a. Masyarakat harus sadar akan dampak yang ditimbulkan akibat kerusakan hutan.
- b. Meningkatkan kesadaran masyarakat untuk memelihara hutan dan tidak melakukan penebangan liar.
- c. Melakukan tindakan yang memotivasi warga untuk bertanggung jawab terhadap lingkungan hidup



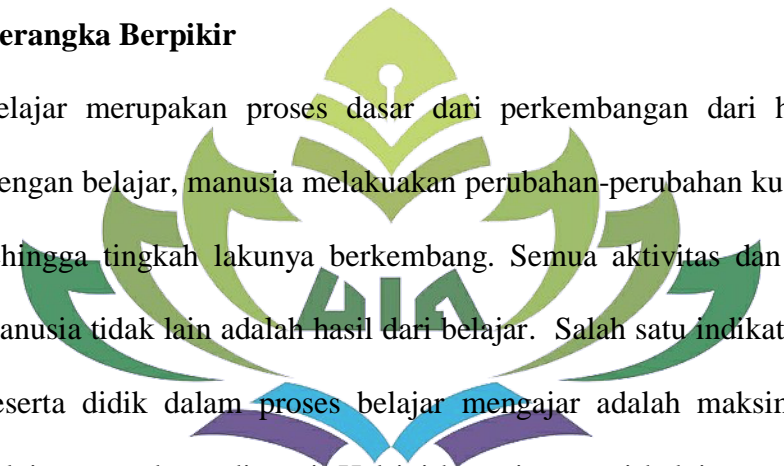
- d. Menetapkan peraturan-peraturan tentang yang mengatur penebangan hutan.
- e. Mengadakan pengawasan, pengendalian, dan pengelolaan hutan.
- f. Mengeluarkan undang-undang tentang lingkungan hidup. Misalnya Undang-undang No.4 tahun 1982 tentang Pokok-Pokok Pengelolaan Lingkungan hidup.

## **B. Penelitian Relevan**

1. Penelitian Skripsi “ Penerapann Guided Note Taking untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa indonesia “ oleh Triyanto
2. Penelitian Skripsi “ Penerapann Model Pembelajaran Guided Note Taking disertai Media Interaktif untuk meningkatkan hasil belajar Baiologi “ oleh Istiqomah Dwi A
3. Penelitian Skripsi “ Pengaruh penerapan strategi pembelajaran Guided Note Taking dengan mengoptimalkan penggunaan torso terhadap hasil belajar biologi ” oleh Dyah Erlina Sulistyasningrum
4. Penelitian Skripsi “Keefektifan model Pembelajaran ditinjau dari minat Guided Note Taking untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa indonesia “ oleh Astuti Lisa Dwi
5. Penelitian Skripsi “ Penerapan Strategi Pembelajaran Guided Note Taking untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep matematika “ oleh Elyaniar Delta SP

6. Penelitian Skripsi ”pengaruh penggunaan media animasi terhadap Aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi Sistem pencernaan di smp 1 darussalam ”. oleh Liza yunita
7. Penelitian Skripsi “Penerapan strategi pembelajaran *guided note taking* Untuk meningkatkan pemahaman konsep Matematika di madrasah tsanawiyah Negeri kampar kecamatan kampar Kabupaten kampar” oleh Ranti sulistia

### C. Kerangka Berpikir



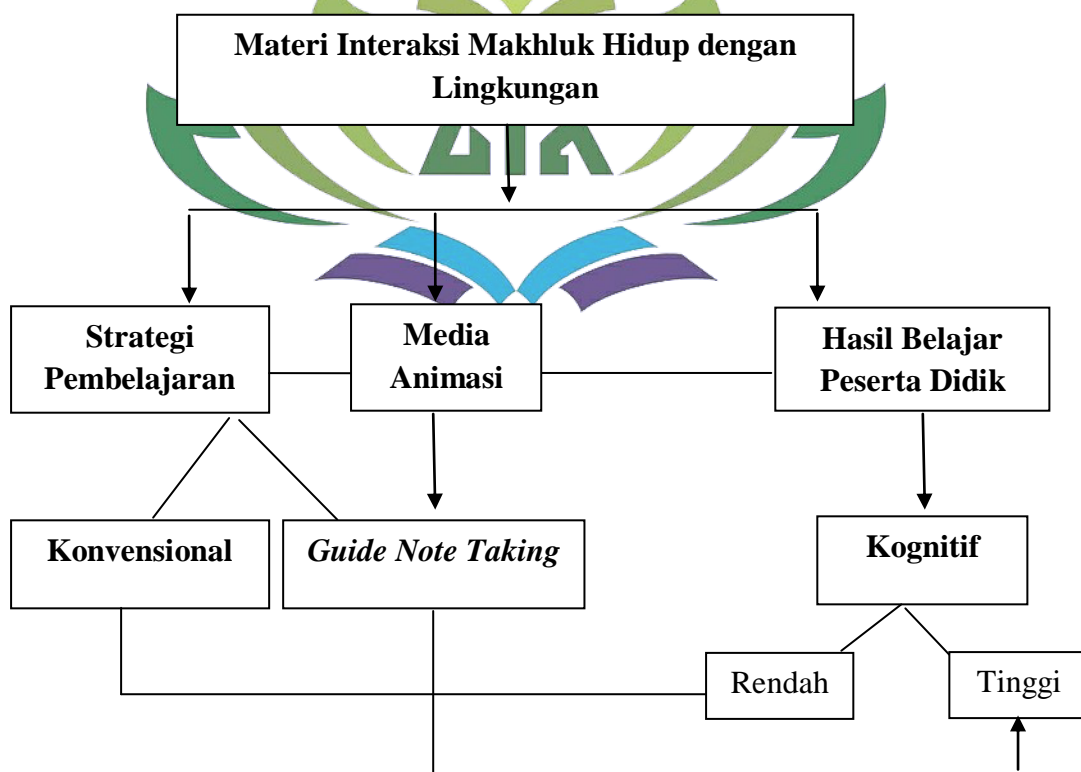
Belajar merupakan proses dasar dari perkembangan dari hidup manusia. Dengan belajar, manusia melakukan perubahan-perubahan kualitatif individu sehingga tingkah lakunya berkembang. Semua aktivitas dan prestasi hidup manusia tidak lain adalah hasil dari belajar. Salah satu indikator keberhasilan peserta didik dalam proses belajar mengajar adalah maksimalnya prestasi belajar yang dapat dicapai. Hal ini berarti prestasi belajar merupakan bagian terpenting yang harus diperhatikan dalam kegiatan belajar mengajar. Tingginya prestasi yang dicapai oleh peserta didik mencerminkan berhasilnya proses belajar mengajar yang diikuti oleh peserta didik. Strategi pembelajaran *Guide Note Taking* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik menurut beberapa penelitian yang sudah dilakukan. Strategi pembelajaran ini merupakan strategi pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami konsep

awal sampai pemahaman konsep yang menyeluruh dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

Selanjutnya dapat disusun suatu kerangka pemikiran guna menghasilkan hipotesis dari 2 variabel yang diteliti, 2 variabel tersebut adalah:

- 1) Strategi Pembelajaran *Guide Note Taking* berbantuan media animasi (X) sebagai variabel bebas.
- 2) Hasil belajar kognitif peserta didik (Y) sebagai variabel terikat.

Berikut kerangka pikir dari penelitian ini yang disajikan dalam bentuk skema:



**Gambar 9**  
**Kerangka Pikir**



#### **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis pada penelitian ini adalah: “Ada Pengaruh Strategi *Guided Note Taking* (GNT) berbantuan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas VII SMP Negeri 1 Tanjungsari Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2017/2018 ?”.



### **BAB III**

## **METODOLOGI PENELITIAN**

### **A. Waktu Dan Tempat Penelitian**

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 21 Maret s/d 13 April 2018 di SMP Negeri 1 Tanjungsari, Lampung Selatan kelas VII Tahun pelajaran 2017/2018.

### **B. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasi eksperimen (eksperimen semu), bentuk desain eksperimen ini merupakan pengembangan dari *true experimental design*, yang sulit di laksanakan, ciri pada penelitian eksperimen semu ini adalah tidak mungkin untuk mengontrol semua variabel yang relevan kecuali beberapa variabel. Metode Quasi eksperimen yang dimaksud adalah metode yang mendekati percobaan sungguhan, dimana dalam penelitian ini pengujian hipotesis berbentuk hubungan sebab-akibat yang melalui perlakuan penerapan strategi pembelajaran *Guide Note Taking* dengan media animasi dan menguji perubahan hasil belajar peserta didik pada materi interkasi makhluk hidup dengan lingkungan.

### **C. Desain Penelitian**

Desain penelitian yang digunakan adalah *Pretest-Posttest Non-Equivalent Control Group Design*. Desain ini dibedakan dengan adanya pretest sebelum perlakuan diberikan. Pretest dalam desain penelitian ini juga

dapat digunakan untuk pengontrolan secara statistik (*statistical control*) serta dapat digunakan untuk melihat pengaruh perlakuan terhadap capaian skor (*gain score*). Adapun rancangan penelitiannya sebagai berikut :

**Tabel 4**  
**Desain Penelitian**  
*The matching pretest-posttest design*

Kelompok	Tes awal	Perlakuan	Tes akhir
E	MT <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	T <sub>1</sub>
K	MT <sub>1</sub>	X <sub>2</sub>	T <sub>1</sub>

Keterangan :

- E : Kelompok kelas eksperimen  
 K : Kelompok kelas control  
 X<sub>1</sub> : Perlakuan pada kelompok eksperimen (pembelajaran menggunakan Strategi pembelajaran *Guide Note Taking* dengan Media Animasi)  
 X<sub>2</sub> : Perlakuan pada kelompok kontrol (pembelajaran dengan metode konvensional)  
 T<sub>1</sub> : Tes awal (*pretest*) dan Tes akhir (*posttest*)  
 M : *Matching* (sampel yang dipilih dan dipasangkan dalam setiap kelas)

#### D. Variabel Penelitian

Pada penelitian ini, terdapat dua variabel yang digunakan yaitu :

##### 1. Variabel bebas (*Independent*)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini Strategi Pembelajaran *Guide Note Taking* berbantuan media animasi.

## 2. Variabel terikat (*Dependen*)

Variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikatnya adalah Hasil belajar peserta didik.

Pengaruh hubungan antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 10**  
**Pengaruh hubungan variable X dengan Y**

Keterangan : X = Strategi Pembelajaran *Guide Note Taking* berbantuan Media Animasi.  
Y = Hasil Belajar Kognitif.

## E. Populasi dan Sampel

- 1) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek dan subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. <sup>1</sup> Populasi dapat dibedakan sebagai berikut :

- a) Populasi target adalah seluruh peserta didik SMP Negeri 1 Tanjungsari Lampung Selatan Tahun pelajaran 2017/2018.

---

<sup>1</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2012, h. 215.

b) Populasi terjangkau adalah seluruh peserta didik kelas VII sebanyak 8 kelas SMP Negeri 1 Tanjungsari Lampung Selatan Tahun pelajaran 2017/2018.

2) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.<sup>2</sup> Sampel diambil dari populasi terjangkau yang terdiri dari setiap kelas. pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini ialah *nonprobability sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.<sup>3</sup> Dengan jenis *purposive sampling* (teknik pengambilan/ penentuan sampel dengan pertimbangan atau tujuan tertentu)<sup>4</sup>. Penentuan kelas didasarkan atas pertimbangan peneliti dan guru yakni dilihat dari kondisi kelas dan kondisi peserta didik dalam kegiatan belajar yang masih pasif dan tidak saling membantu dalam proses kegiatan belajar mengajar. Adapun kelas yang dijadikan sampel adalah kelas eksperimen (VII G) dan kelas kontrol (VII F).

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Jenis Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Tes objektif (*pre test dan post test*) ialah teknik pengambilan data yang diambil dari jawaban atas soal-soal yang telah diberikan. Dengan

---

<sup>2</sup> *Ibid*, h. 215

<sup>3</sup> *Loc. Cit*

<sup>4</sup> *Ibid*, h. 216

demikian dapat menjadi tolak ukur keberhasilan penggunaan Strategi Pembelajaran *Guide Note Taking* dengan media animasi. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini ialah tes prestasi yaitu tes yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu.<sup>5</sup>

### G. Instrumen Penelitian

**Tabel 5**  
**Instrumen Penelitian dan Tujuan Penelitian Instrumen**

No	Jenis Instrumen	Tujuan	Sasaran	Waktu Pelaksanaan
1	Tes Objektif	Untuk mengetahui hasil belajar ranah kognitif	Peserta didik	Diawal dan diakhir pelaksanaan pembelajaran

### H. Uji Analisis Instrumen Penelitian

#### a. Tes Objektif

Lembar tes objektif terdiri dari 20 soal dengan empat alternatif jawaban pada setiap butir soalnya. Tes yang akan digunakan tersebut akan diuji prasyarat analisis datanya dengan prosedur sebagai berikut:

- 1) Memeriksa lembar tes yang telah diisi oleh peserta didik
- 2) Menilai hasil tes peserta didik
- 3) Tabulasi data, yaitu memasukkan data yang terkumpul ke dalam tabel distribusi data dengan tujuan untuk memudahkan pengolahan selanjutnya.
- 4) Menganalisis validitas dan reabilitas soal, taraf kesukaran dan daya pembeda yaitu perhitungannya adalah sebagai berikut :

---

<sup>5</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta, Rineka Cipta, 2006),h.151.

**a) Validitas butir soal**

Validitas adalah suatu ukuran untuk menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Instrumen dikatakan valid jika memiliki validitas yang tinggi, yaitu bila instrumen tersebut telah dapat mengukur apa yang diinginkan. Untuk mengetahui indeks validitas dari tes bentuk objektif, dapat dicari dengan menggunakan rumus:<sup>6</sup>

$$r_{bis} = \frac{M_p - M_t}{SD_t} \sqrt{\frac{p_i}{q_i}}$$

Keterangan :

- $r_{bis}$  = Koefisien korelasi biseral
- $M_p$  = Rerata skor pada tes dari peserta tes yang memiliki jawaban benar
- $M_t$  = Rerata skor total
- $SD_t$  = Standar deviasi skor total
- $p_i$  = Proporsi peserta tes yang jawabanya benar pada soal
- $q_i$  = 1 – proporsi peserta tes yang jawabanya salah pada soal.

Dengan interpretasi sebagai berikut :

Jika  $r_{bis} > r_t$  (Valid)

Jika  $r_{bis} < r_t$  (Invalid)

Uji Validitas Instrumen tes dilakukan di MTS Baitul Qirom TanjungSari kelas VII terdiri dari 30 orang responden dengan memberikan 40 butir soal dengan 4 alternatif jawaban. Instrumen test objektif dianggap valid apabila koefisien biseral lebih dari L tabel (0,36). 20 butir soal yang valid dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

---

<sup>6</sup> *Ibid*, h. 168.

**Tabel 6**  
**Hasil Validasi Uji Coba Instrumen**

Soal	Nomor Butir Soal
Valid	1,2,3,5,7,11,12,13,14,15,16,17,20,26,27,29,30,31,34,34,37
Tidak Valid	4,6,8,9,10,12,18,19,21,22,23,24,25,28,32,33,36,38,39,40

**b) Reliabilitas soal**

Reliabilitas soal digunakan untuk mengetahui layak atau tidak soal tersebut untuk diujikan. Untuk menguji reliabilitas soal tes dengan metode Kuder dan Richardson yaitu dengan menggunakan rumus KR-20.

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( \frac{s^2 - \sum p_i q_i}{s^2} \right)$$

Keterangan:

- $p_i$  : proporsi teste yang menjawab benar  
 $r_{11}$  : koefisien reliabilitas  
 $n/k$  : banyaknya butir item  
 $S^2$  : variasi total  
 $q_i$  : proporsi teste yang menjawab salah.

Selanjutnya dalam pemberian interpretasi terhadap koefisien reliabilitas tes ( $r_{11}$ ) pada umumnya digunakan patokan sebagai berikut:

- a. Apabila  $r_{11}$  sama dengan atau lebih besar daripada 0,70 berarti tes belajar yang sedang diuji reliabilitasnya dinyatakan telah memiliki reliabilitas yang tinggi (reliable).



- b. Apabila  $r_{11}$  lebih kecil daripada 0,70 berarti bahwa tes hasil belajar yang sedang diuji reliabilitasnya dinyatakan belum memiliki reliabilitas yang tinggi (*unreliable*).

Setelah butir soal dilakukan uji validitas, item-item yang valid diujikan kembali kedalam reliabilitas. Instrumen tes objektif yang dianggap memiliki reliable tinggi apabila koefisien Kuder Richardson ( $r_{11}$ ) lebih besar sama dengan 0,70.

### c) Uji Tingkat Kesukaran

Untuk menguji taraf kesukaran digunakan rumus berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P : indeks kesukaran

B : banyaknya peserta didik yang menjawab soal tes dengan benar

JS : jumlah seluruh peserta didik peserta tes.<sup>7</sup>

Besar tingkat kesukaran soal berkisar antara 0,00 sampai 1,00 yang dapat Mengenai bagaimana cara menafsirkan (Interpretasi) mengenai indeks kesukaran item, Robert L.Thorndike dan Elizabeth Hagen dalam bukunya berjudul *Measurement and Evaluation in Psychology and Education* mengemukakan sebagai berikut :<sup>8</sup>

<sup>7</sup> Daryanto, *Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta, Rineka Cipta, 2010), h. 182.

<sup>8</sup> Anas Sudijono, , *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta, Raja Gafindo Persada, 2013), h.372.

**Tabel 7**  
**Tingkat Kesukaran**

Proportion correct (p)	Kategori soal
$p > 0,70$	Mudah
$0,30 \leq p \leq 0,70$	Sedang
$p < 0,30$	Sukar

Setelah instrumen soal tes objektif valid dan reliable, maka tahap selanjutnya adalah pengujian tingkat kesukaran soal melalui indeks kesukaran. Hasil analisis tingkat kesukaran soal dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 8**  
**Hasil Analisa Tingkat Kesukaran Soal Valid**

Kategori Soal	Nomor Butir Soal
Mudah	2,4,12,17
Sedang	1,3,5,6,7,8,9,10,11,13,15,16,17,18,19,20
Sukar	14

#### **d) Uji Daya Pembeda**

Pengujian ini dimaksudkan untuk memperoleh data tentang kemampuan soal dalam membedakan peserta didik yang pandai dengan peserta didik yang kurang pandai. Dapat diukur dengan menggunakan rumusan seperti dibawah ini:

$$D = P_A - P_B$$

Keterangan:

D : Indeks daya pembeda

BA : Jumlah peserta tes yang menjawab benar pada kelompok atas

BB : Jumlah peserta tes yang menjawab benar pada kelompok bawah

JA : Jumlah peserta tes kelompok atas

JB : Jumlah peserta tes kelompok bawah

$p_A = \frac{BA}{JA}$  : Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar

$p_B = \frac{BB}{JB}$  : Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar.<sup>9</sup>

Klasifikasi daya pembeda soal adalah sebagai berikut :

**Tabel 9**  
**Daya Pembeda**

Kreteria	Koefisien	Keputusan
Daya pembeda	$Dp < 0,20$	Jelek
	$0,20 \geq DP \leq 0,40$	Cukup
	$0,40 \geq DP \leq 0,70$	Baik
	$0,70 \geq DP \leq 1,00$	Sangat Baik
	Bertanda Negatif	Jelek Sekali

Setelah didapat uji tingkat kesukaran instrumen soal objektif maka tahap selanjutnya adalah menguji daya pembeda soal. Dari 20 butir soal yang valid berikut klasifikasi daya pembeda soal.<sup>10</sup>

<sup>9</sup> *Ibid*, h. 186.

<sup>10</sup> *Anas Sudijono*, Op.Cit, h 389

**Tabel 10**  
**Hasil analisis daya pembeda soal valid**

Klasifikasi daya pembeda soal	Item nomor butir soal
Jelek	1,5,14,16,26,27,31,37
Cukup	7,13,15,17
Baik	2,3,11,20,29,30,34,35

## **I. Teknik Analisis Data**

### **a. Analisis Data hasil belajar Kognitif**

#### **1) Nilai Gain Ternormalisasi**

Dilakukan untuk melihat efek dari Strategi pembelajaran *Guide Note Taking* dengan media animasi terhadap hasil belajar interaksi makhluk hidup dengan lingkungan. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan rumus uji *gain* menurut Meltzer sebagai berikut:

$$g : \frac{\text{Skor Postes} - \text{Skor Pretes}}{\text{Skor maksimum} - \text{Skor Pretes}}$$

Hasil perhitungan diinterpretasikan dengan menggunakan gain ternormalisasi menurut klasifikasi Meltzer sebagai berikut :

**Tabel 11**  
**Klasifikasi Nilai Gain**

Nilai gain ternormalisasi	Interpretasi
$0,7 < g < 1$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$0 < g < 0,3$	Rendah

## J. Uji prasyarat

Pengujian hipotesis harus memenuhi prasyarat yaitu Uji normalitas dan uji homogenitas

### 1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Uji kenormalan yang digunakan yaitu uji *Lilliefors*.<sup>11</sup>

Dengan langkah sebagai berikut :

a) Hipotesis

$H_0$  : data sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

$H_1$  : data sampel tidak berasal dari populasi berdistribusi normal

1) Mengurutkan data sampel dari kecil ke besar

2) Menentukan nilai  $Z_i$  dari tiap-tiap data, dengan rumus  $Z = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$

Keterangan:

S : simpangan baku data tunggal

---

<sup>11</sup> Nana Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung, tarsito, 2009), h. 466.

$X_i$  : data tunggal

$\bar{X}$  : rata-rata data tunggal

- 3) Menentukan besar peluang untuk masing-masing nilai  $Z_i$  berdasarkan tabel  $Z_i$  sebut dengan  $f(Z_i)$
- 4) Menghitung frekuensi kumulatif dari masing-masing nilai  $Z_i$  sebut dengan  $S(Z_i)$
- 5) Menentukan nilai  $L_0$  dengan rumus  $F(Z_i) - S(Z_i)$  kemudian menentukan nilai mutlaknya. Mengambil yang paling besar dan bandingkan dengan  $L_t$  dari tabel *liliefors*.
- 6) Adapun kriteria pengujian adalah sebagai berikut :

Tolak  $H_0$  jika  $L_0 > L_t$

Terima  $H_0$  jika  $L_0 \leq L_t$

## 2) Uji Homogenitas

Setelah uji normalitas, dilakukan juga uji homogenitas. Uji ini untuk mengetahui kesamaan antara dua keadaan atau populasi. Apakah sampel yang diteliti berdistribusi homogen atau tidak. Uji homogenitas yang digunakan adalah uji homogenitas dua varians atau uji *Fisher*.<sup>12</sup>

$$F \frac{S_1^2}{S_2^2}, \text{ dimana } S^2 = \frac{n \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}$$

---

<sup>12</sup> *Ibid*, h. 249.

Keterangan:

F : Homogenitas

$S_1^2$  : Varians terbesar

$S_2^2$  : Varians terkecil

Adapun kriteria untuk uji homogenitas ini adalah :

$H_0$  diterima jika  $F_h \leq F_t$   $H_0$  = data memiliki varians homogen

$H_0$  ditolak jika  $F_h > F_t$   $H_1$  = data tidak memiliki varian homogen.

### K. Uji Hipotesis *Independent t test (Polled Varians)*

Uji hipotesis dipergunakan untuk melihat perbedaan hasil tes peserta didik dari kelompok eksperimen dan kontrol dapat dilakukan uji parametrik yaitu uji-t *independent*. Langkah-langkah untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{(n_1+n_2-2)} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}} t_{tabel} = t_{(\alpha, n_1+n_2-2)}$$

Keterangan :

$\bar{X}_1$  : rata-rata sampel eksperimen

$\bar{X}_2$  : rata-rata sampel kontrol

$n_1$  : banyak sampel eksperimen

$n_2$  : banyak sampel kontrol



$s_1$  : simpangan baku sampel eksperimen

$s_2$  : simpangan baku sampel kontrol

Peneliti dalam menganalisis uji hipotesis menggunakan program SPSS 17.0 dengan tujuan mempermudah perhitungan. Taraf signifikan yang digunakan adalah 5% (0,05). Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sebaliknya, jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak.<sup>13</sup>

$H_0$  : Tidak ada pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *Guide Note Taking* berbantuan media animasi terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Tanjungsari Tahun pelajaran 2017/2018.

$H_1$  : Ada pengaruh penggunaan penggunaan strategi pembelajaran *Guide Note Taking* berbantuan media animasi terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Tanjungsari Tahun pelajaran 2017/2018.

---

<sup>13</sup> *Ibid*, h. 220.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Data Hasil penelitian

##### a) Data Hasil Belajar Kognitif

Berdasarkan hasil belajar kognitif pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan, kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

**Tabel 12**  
**Hasil Belajar Kelas Eksperimen**  
**Nilai**

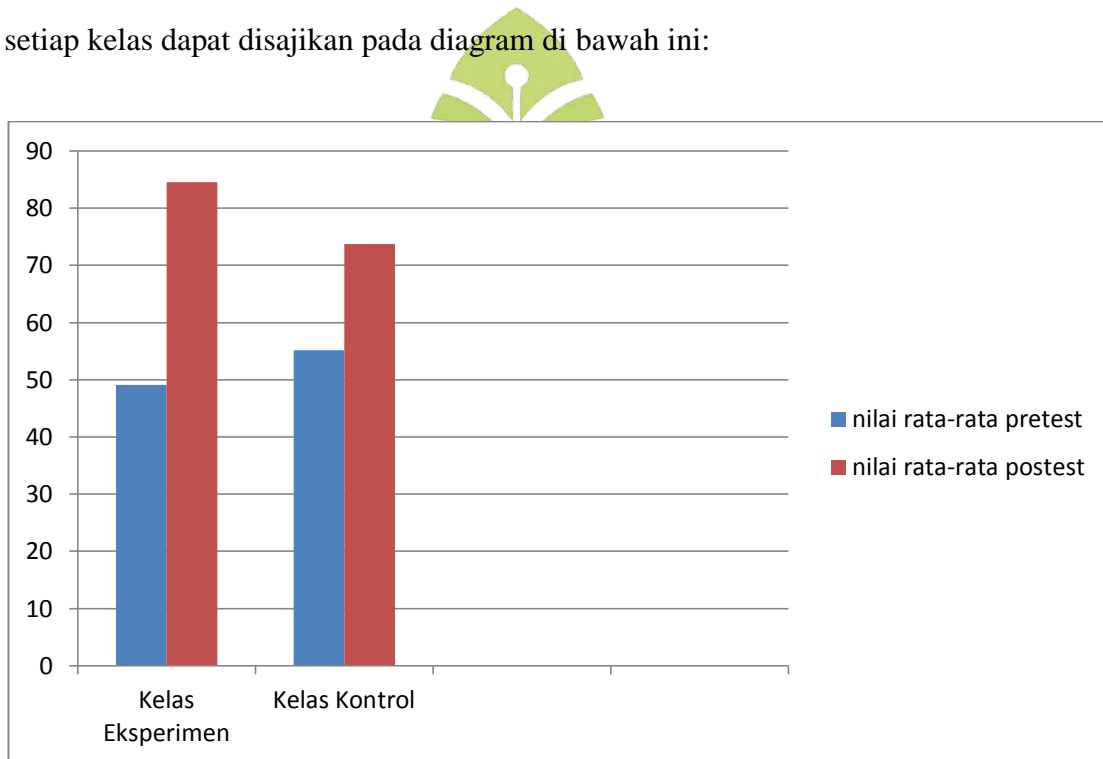
<b>Tertinggi</b>	<b>Terendah</b>	<b>Rata-rata</b>	<b>Tertinggi</b>	<b>Terendah</b>	<b>Rata-rata post</b>
<b>pre test</b>	<b>pre test</b>	<b>pre test</b>	<b>pos test</b>	<b>pos test</b>	<b>test</b>
<b>70</b>	<b>25</b>	<b>49,06</b>	<b>100</b>	<b>55</b>	<b>84,5</b>

Berdasarkan tabel 12 di atas bahwa dapat dilihat rata-rata hasil belajar kelas eksperimen meningkat 35% dari 49,06 menjadi 84,5.

**Tabel 13**  
**Hasil Belajar Kelas Kontrol**

Nilai					
Tertinggi pre test	Terendah pre test	Rata-rata pre test	Tertinggi pos test	Terendah pos test	Rata-rata post test
70	40	55,15	95	55	73,75

Berdasarkan tabel 13 di atas bahwa dapat dilihat rata-rata hasil belajar kelas eksperimen meningkat 19% dari 55,15 menjadi 73,75. Peningkatan nilai rata-rata setiap kelas dapat disajikan pada diagram di bawah ini:



**Diagram 1.1 Perbedaan peningkatan rata-rata hasil belajar kognitif kelas eksperimen dan kelas kontrol.**

## 2. Analisa Data Hasil Belajar Kognitif

### a) Nilai Gain Ternormalisasi

Berdasarkan hasil pre test dan postes hasil belajar kognitif didapatkan nilai gain (gain score) pada setiap kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut :

**Tabel 14**  
**Hasil Nilai Gain Hasil Belajar Kognitif**

Kelas	Rata-rata Nilai Gain	Klasifikasi
Eksperimen	0,70	Sedang
Kontrol	0,4084	Sedang

Rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama menunjukkan klasifikasi sedang, dengan rata-rata nilai gain kelas kontrol lebih besar dari pada kelas kontrol.

### b) Uji Normalitas

Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 15**  
**Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen**

Karakteristik	Kelas Ekperimen			Hasil	Interpretasi
	Pre Tes	Pos Tes	Nilai Gain		
$L_{hitung}$	0,077	0,113	0,074	$L_{hitung} \leq L_{tabel}$	<b>Ho diterima (Data berdistribusi Normal)</b>
$L_{tabel\ 5\% (0,05)}$	0,157	0,157	0,157		

Berdasarkan tabel diatas, pretes pada kelas ekperimen berdistribusi normal karena  $L_{hitung} (0,077) \leq L_{tabel} (0,157)$ , begitu pula postes juga berdistribusi normal karena  $L_{hitung} (0,113) \leq L_{tabel} (0,157)$ , dan nilai gain juga pada kelas ekperimen berdistribusi normal karena  $L_{hitung} (0,074) \leq L_{tabel} (0,157)$ .

**Tabel 16**  
**Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol**

Karakteristik	Kelas Ekperimen			Hasil	Interpretasi
	Pre Tes	Pos Tes	Nilai Gain		
$L_{hitung}$	0,125	0,112	-0,074	$L_{hitung} \leq L_{tabel}$	<b>Ho diterima (Data berdistribusi Normal)</b>
$L_{tabel} 5\% (0,05)$	0,157	0,157	0,157		

Berdasarkan tabel diatas, pretes pada kelas ekperimen berdistribusi normal karena  $L_{hitung} (0,125) \leq L_{tabel} (0,157)$ , begitu pula postes juga berdistribusi normal karena  $L_{hitung} (0,112) \leq L_{tabel} (0,157)$ , dan nilai gain juga pada kelas ekperimen berdistribusi normal karena  $L_{hitung} (-0,074) \leq L_{tabel} (0,157)$ .

### c) Uji Homogenitas

Setelah dilakukan uji normalitas maka selanjutnya data dianalisis dengan pengujian homogenitas varians kedua sampel. Hasil homogenitas untuk pre test dan post test dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

**Tabel 17**  
**Hasil Uji Homogenitas Pretest dan Posttest**

Karakteristik	Hasil Pre Test Dan Post Test			Hasil	Interpretasi
	Kelas Ekperimen	Kelas Kontrol	Nilai Gain		
<b>Fhitung</b>	1,269	0,738	1,29	<b>Fhitung ≤ Ftabel</b>	<b>Ho diterima (Data berdistribusi Normal)</b>
<b>Ftabel 1% (0,05)</b>	1,80	1,80	1,80		

Berdasarkan tabel diatas, data pada kelas eksperimen pada taraf signifikan 0,005 menunjukkan data pada **Fhitung (1,269) ≤ Ftabel(1,80)**, begitu juga pada nilai gain kelas. Dan juga data pada kelas kontrol menunjukkan data pada **Fhitung (0,738) ≤ Ftabel(1,80)**, begitu juga pada nilai gain menunjukkan data pada **Fhitung (1,29) ≤ Ftabel(1,80)**, artinya Ho diterima (sampel homogen).

**d) Uji Hipotesis**

Data yang berdistribusi normal dan homogen kemudian diuji hipotesis dengan program SPSS 17.0 menggunakan rumus *independent T-Test (Polled Varians)*. hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 18**  
**Hasil Uji Hipotesis Polled Varians**

Karakteristik				Hi diterima
T <sub>tabel</sub> (0,05)	t <sub>hitung</sub>	db	Interpretasi	
1,998	3,772	66	t <sub>hitung</sub> (3,772) > t <sub>tabel</sub> (1,998)	

Dari hasil perhitungan menggunakan program SPSS 17.0 *Independent t-test (Palled Varians)* diperoleh hasil bahwa  $t_{hitung} (3,772) > t_{tabel} (1,998)$  dengan  $db = 64$ . Maka  $H_1$  diterima, artinya ada pengaruh strategi *Guided Note Taking* (GNT) berbantuan media animasi terhadap hasil belajar kognitif IPA kelas VII SMP Negeri 1 Tanjungsari Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2017/2018.

## B. Pembahasan

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan program SPSS 17.0 dengan  $t_{hitung} (3,772) > t_{tabel} (1,998)$ , maka ada pengaruh strategi *Guided Note Taking* (GNT) berbantuan media animasi terhadap hasil belajar kognitif IPA kelas VII SMP Negeri 1 Tanjungsari Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2017/2018. Da meandakan bahwa Penelitian tersebut hipotesisnya diterima. Penelitian tersebut dilakukna 2 kali petemuan setiap kelas, kelas ekperimen pada kelas VII G kelas kontrol pada kelas VII F. Penelitian pada pertemuan pertama pada Kelas eksperimen dilaksanakan pada hari Rabu pukul 09.00-10.45, kelas kontrol pada hari Senin pukul 10.45-12.00, kemudian pada pertemuan kedua pada kelas ekperimen dilaksanakan pada hari selasa pada pukul 07.15-10.30 pada kelas kontrol pada hari selasa 10.30-13.45 WIB. Pada penelitian ini peneliti mengukur hasil belajar kognitif melalui kegiatan *pretest* dan *Posttest* yang dilakukan sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan 20 soal yang telah di uji validitas, Reliabilitas, daya beda dan tingkat kesukarannya. Kemudian diperoleh data untuk dianalisis.



Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari hasil penelitian pada tabel di atas menunjukkan bahwa perolehan nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 49,06 nilai rata-rata *Posttest* 84,5 dan perolehan nilai *N-gain* sebesar 0,70. Sedangkan untuk kelas kontrol nilai rata-rata *pretest* sebesar 55,15 nilai rata-rata *Posttest* 73,75 dan perolehan *N-gain* sebesar 0,40. Kedua kelas tersebut termasuk dalam kategori sedang. Pencapaian presentase peningkatan pada kelas eksperimen, peserta didik yang mendapat nilai tinggi 43,75%, nilai sedang 56,25%, dan nilai rendah 0%, sedangkan pada kelas kontrol pencapaian presentase hasil belajar kognitif kategori tinggi 3,14%, kategori sedang 68,75% dan kategori rendah 28,12%. Dari perolehan nilai di atas dapat dilihat hasil belajar kognitif pada kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.

Dari hasil tersebut dan telah tertulis pada tabel diatas maka terdapat perbedaan yang signifikan hasil tes akhir antara proses pembelajaran yang menggunakan strategi *Guided Note Taking* dengan tes akhir peserta didik yang tidak menggunakan strategi pembelajaran. Dengan demikian, hipotesis penulis diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan strategi pembelajaran *Guided Note Taking* berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII SMPN 1 Tanjung Sari.

Berdasarkan pemaparan di atas, peningkatan hasil belajar khususnya pada ranah kognitif pada kelas eksperimen (VII G) mengalami peningkatan yang lebih besar dibandingkan pada kelas kontrol (VII F) dan data pra survei. Hal tersebut

disebabkan karena proses pembelajaran berbeda yang sebelumnya menggunakan metode konvensional kemudian menggunakan strategi pembelajaran *Guided Note Taking*, sehingga memberikan pengalaman baru pada peserta didik. Pengalaman yang diperoleh adalah pengetahuan, keaktifan serta keterampilan peserta didik tentang strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan dapat meningkatkan peran peserta didik dalam proses pembelajaran. Pendidik berusaha membuat peserta didik lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, baik dalam diskusi kelompok maupun presentasi pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Dengan menggunakan strategi *Guided Note Taking* ini, peserta didik dituntut untuk belajar berpikir dari apa yang telah mereka baca, dan apa yang mereka tulis pada point-point penting dari materi ajar. Kemudian mereka belajar untuk berbicara dari apa yang telah mereka diskusikan sebelumnya, dengan presentasi. Selain itu peserta didik juga dituntut untuk belajar menulis point-point penting dari sebuah materi, yakni materi Interaksi Mahkluk Hidup Dengan Lingkungan. Sedangkan pada kelas kontrol, peserta didik kurang berperan aktif dalam pembelajaran, karena hanya menerima materi dari pendidik dan diskusi singkat untuk menyelesaikan tugas.

Pada kelas kontrol yang menggunakan strategi pembelajaran langsung sehingga hasil belajar kurang signifikan hal ini disebabkan karena peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran hal ini dikarenakan sistem pembelajaran didominasi oleh guru atau pendidik sedangkan peserta didik hanya mendengarkan

penjelasan materi kemudian diberi tugas dengan diskusi singkat. Metode konvensional ini menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran banyak yang bosan dan kurang konsentrasi dalam belajar karena jenuh dengan proses pembelajaran yang selalu sama atau tidak ada pengalaman baru bagi peserta didik, hal inilah yang menjadikan hasil belajar ranah kognitif kelas kontrol tidak terjadi peningkatan yang signifikan.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh Strategi pembelajaran *Guided Note Taking* (GNT) berbantuan Media Animasi terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tanjungsari, Lampung Selatan menunjukkan bahwa penggunaan Strategi pembelajaran *Guided Note Taking* (GNT) berbantuan Media Animasi berpengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa : “Adanya pengaruh Strategi *Guided Note Taking* (GNT) berbantuan Media Animasi terhadap hasil belajar IPA kelas VII SMP Negeri 1 Tanjungsari Lampung Selatan tahun pelajaran 2017/2018.”

#### B. Saran

Setelah memperhatikan data lapangan serta analisis data dan kesimpulan, maka penulis memberikan beberapa saran diantaranya untuk:

1. Untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan, hendaknya seorang pendidik bidang studi dapat menerapkan strategi-strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran salah satunya dengan penggunaan strategi pembelajaran *Guided Note Taking* (GNT).

2. Pendidik hendaknya lebih menekankan keaktifan peserta didik sehingga peserta didik dapat mengembangkan pola pikir mereka karena hal itu dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik tersebut.
3. Mengingat penelitian ini sangat sederhana dan apa yang dihasilkan dari penelitian ini bukan akhir, sehingga perlu diadakan penelitian lebih lanjut terhadap konsep lain pada mata pelajaran IPA biologi khususnya menggunakan strategi pembelajaran *Guided Note Taking (GNT)*.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta, 2006
- Azhar, Arsyad. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003.
- Bahri Djamarah Syaiful. Guru dan anak didik dalam interaksi edukatif. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Bloom's Taxonomy: The 21st Century Version, Education Technology and Mobile Learning, A Resource of Free Educational Web Tool and Mobile App for Education
- Daryanto. Evaluasi Pendidikan. Jakarta, Rineka Cipta, 2010.
- Departemen Agama RI. Mushaf Alquran dan Terjemah. Jakarta: CV Pustaka Al-Kausar, 2009.
- Ngalimun. Strategi dan Model Pembelajaran. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2013.
- Rustaman Nuryani Strategi Belajar Mengajar Biologi. Bandung : FKIP UPI, 2003
- Rohman Muhammad, Sofan Amri. Strategi dan desain pengembangan sistem pembelajaran. Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2013.
- Silberman Malvin L. Active Learning 101 cara belajar siswa aktif. Bandung: Nuansa Cendekia, 2013
- Slametto. Belajar dan Faktor-Faktor Yang mempengaruhi. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Soemanto Wasty. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta, 2006
- Sudijono Anas. Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013
- Sudjana Nana. Metode Statistika. Bandung : tarsito, 2009

Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta, 2012

Sujana. Metode Statistika. Bandung : tarsito, 2005

Suprijono Agus, Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010

Suprihatiningrum Jamil. Strategi Pembelajaran. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2013

Syah muhibbin, Psikologi Belajar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012

Winkel W.S, Psikologi Pengajaran. Jakarta : Grasindo, 1996

Dyah Erlina Sulistyoningrum ” pengaruh penerapan strategi pembelajaran guided note taking (gnt) dengan mengoptimalkan penggunaan alat peraga terhadap hasil belajar biologi siswa sma negeri kebakkramat tahun pelajaran 2011/2012 ” (On-line ), tersedia di: [http://biologi.fkip.uns.ac.id/wp-content/uploads/2012/02/DYAH-ERLINA-S\\_K4308084](http://biologi.fkip.uns.ac.id/wp-content/uploads/2012/02/DYAH-ERLINA-S_K4308084). ( 10 Desember 2014 ).

Pembelajaran guided note taking” ( On-line ), tersedia di: <http://atmawiharja.wordpress.com/guided-note-takin.htm> (20 Januari 2015).

Teknik pembelajaran guide note taking” ( On-line ), tersedia di: <http://tugasakhiramik.blogspot.com/2013/03/teknik-pembelajaran-guide-note-taking.htm> (2 Desember 2015).

Dina Utami, “Animasi dalam Pembelajaran”, ( online ), Tersedia : <http://www.scribd.com/doc/7988195/22212421201-12032007111113-Efektifitas-Animasi-Dalam-pembelajaran> (03 Maret 2014).

Hanafi yusuf, “pengaruh pembelajaran aktif teknik guide note taking terhadap sikap siswa” (On-line), tersedia di: <http://www.repository.uinjkt.ac.id/.../HANAFI%20YUSUF-FITk.htm> (29 Januari 2015.).

Pembelajaran guided note taking” ( On-line ), tersedia di: <http://atmawiharja.wordpress.com/guided-note-takin.htm> (20 Januari 2015).

Syarifah “meningkatkan hasil belajar siswa melalui Strategi guided note taking (gnt) pada mata Pelajaran pendidikan agama islam Kelas IV sekolah dasar negeri 006” Bandar seikijang kabupaten Pelalawan” (On-Line), tersedia di [repository.uin-suska.ac.id/5619/1/2013\\_2013739P](http://repository.uin-suska.ac.id/5619/1/2013_2013739P). (25 Januari 2018)

Hanafi yusuf, “pengaruh pembelajaran aktif teknik guide note taking terhadap sikap siswa” (On-line), tersedia di: <http://www.repository.uinjkt.ac.id/.../HANAFI%20YUSUF-FITk.htm> (29 Janurai 2015.).

Ranti sulistia,” penerapan strategi pembelajaran *guided note taking* Untuk meningkatkan pemahaman konsep Matematika di madrasah tsanawiyah Negeri kampar kecamatan kampar Kabupaten kampar” (o n – l i n e), tersedia di : [http://repository.uin-suska.ac.id/2030/1/2012\\_201238](http://repository.uin-suska.ac.id/2030/1/2012_201238). (28 januari 2018).

Liza yunita,” pengaruh penggunaan media animasi terhadap Aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi Sistem pencernaan di smp 1 darussalam”. (On-Line) tersedia di : <https://repository.ar-raniry.ac.id/504/1/skripsi%20gabungan>. (28 Januari 2018).

Aji kusumo atmojo, “penerapan media film animasi Untuk meningkatkan hasil belajar kompetensi dasar menggambar proyeksi” ( On-Line ) tersedia di <https://www.google.com/search?q=skripsi%20media%20animasi%20pdf&ie=utf-8&oe=utf-8&aq=t&rls=org.mozilla:en-us:official&client=firefox-a&channel=np&source=hp#> (25 Januari 2018)

Nurul lolona lingga , “pengaruh pemberian media animasi terhadap perubahan Pengetahuan dan sikap gizi seimbang pada siswa kelas VI Sekolah dasar negeri tanjung duren utara 01 pagi Jakarta barat” ( on-line ), tersedia di : <https://www.google.com/search?q=skripsi%20media%20animasi%20pdf&ie=utf-8&oe=utf-8&aq=t&rls=org.mozilla:en-us:official&client=firefox-a&channel=np&source=hp#> (25 januari 2018).